LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

KING OF FIGHTERS '96 VS STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

40
ANNO 4
SETTEMBRE
1 9 9 7
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

VIDEOGIOCHI ANIMATI
DAL MONITOR AL GRANDE SCHERMO

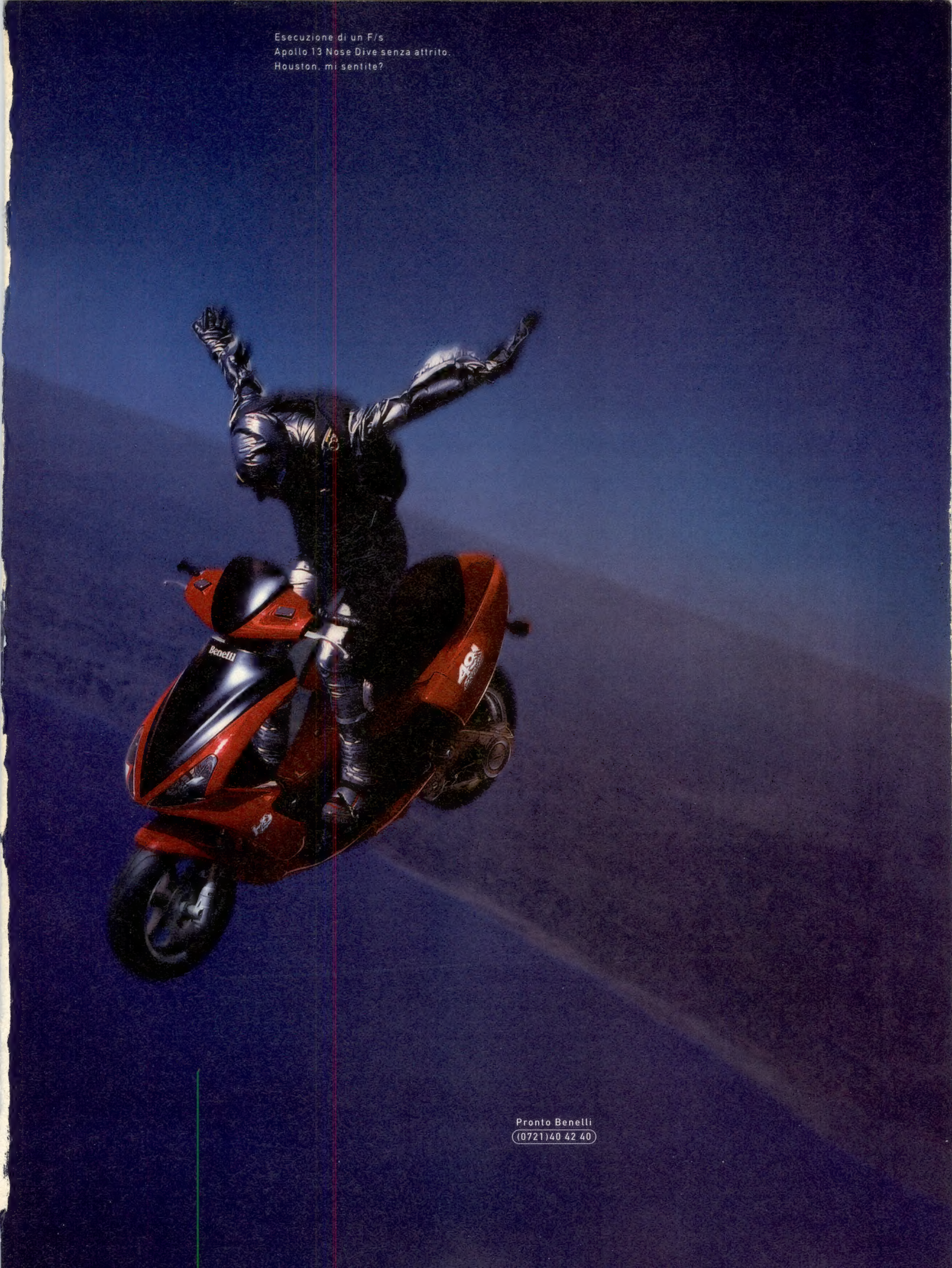
GUIDE COMPLETE A SOUL BLADE E RAGE RACER

FORMULA 1 '97

PSYGNOSIS IN POLE POSITION!

Benelli 491

Esecuzione di un F/s
Apollo 13 Nose Dive senza attrito.
Houston, mi sentite?



Pronto Benelli
(0721)40 42 40

SUPER PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Gianandrea "J.A." Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Cristiano Gobbi, Fabio "Shogun" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
Fo.Li.Graph - Monza (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

Formula 1 '97 — 40

"C'è stato un contatto, ne sono sicuro... ah, Schumacher..."

Formula 1 è stato uno dei più grandi successi della passata stagione: oltre un milione e mezzo di copie vendute, punteggi stratosferici sulle pubblicazioni specializzate... Ora, Bizarre Creations e Psygnosis tornano in *pole position* con l'obiettivo di ridefinire il concetto stesso di *sequel*. *Hi-res*, tutte le scuderie, i piloti e le auto ufficiali del campionato di Formula 1 del 1997, doppio *split-screen* e altro ancora... **Super PlayStation Console** svela tutti i retroscena del gioco di corsa più atteso dell'anno.

Speciale — 46

Videogiochi Animati: dal monitor al grande schermo.

La commistione tra videogiochi e animazione giapponese è in costante ascesa. Guardate spesso con una certa diffidenza da puristi di *anime* e osannate da *otaku* videoludici, le produzioni animate ispirate ai videogames sono disponibili anche in Italia. Quali sono le origini di questo genere di *anime*? Qual è il loro reale successo? Perché Biomassa non si lava le ascelle? A tutti i quesiti (tranne l'ultimo, mistero insolubile) tenterà di rispondere il nostro Diego Cortese in questo Speciale...

SuperTrix — 96

Guide complete a Rage Racer e Soul Blade.

Il miglior gioco di corsa e il più avvincente picchiaduro disponibili attualmente su PlayStation? Mah, difficile a dirsi: resta il fatto che i titoli Namco sono due autentici capolavori e come tali meritano di essere assaporati al 100%, compito quantomai facilitato da queste due Guide Super-totali!

RUBRICHE:

PLAY GROUND: 6 *FILOSOFICA ED EPISTOLARE.*

FAQ: 12 *ESAURIENTE ED ESAUSTIVA.*

PLAY WORLD: 16 *AGGIORNATA E INNOVAYIVA.*

BIG IN JAPAN: 24 *ORIENTALE E FUORI DI TESTA.*

SPECIALE SPARATUTTO: 28 *ESPLOSIVA E STORICA.*

SPECIALE ANIME: 46 *FUMETTOSA E ANIMATA.*

PRIMO PIEDE: 92 *ECONOMICA ED USATA.*

RETRO-GAMING: 94 *POLVEROSA E DIVERTENTE.*

SUPER TRIX: 96 *SCORRETTA E COMODA.*

PREVIEW:

DEATHTRAP DUNGEON 32
FORMULA 1 '97 40
KLONOA 26
MEDIEVIL 36
ONE 34

REVIEW:

ARMORED CORE 52
DARKLIGHT CONFLICT 60
FINAL FANTASY TACTICS 76
GUNDAM BATTLE MASTER 81
HERCULES 70
KING OF FIGHTER '96 86
MACHINE HUNTER 84
NEORUDE 80
SAGA FRONTIER 64
SALAMANDER DELUXE P.P. 66
STREET FIGHTER EX PLUS A. 68
SYNDICATE WARS 72
TIME CRISIS 56
TRASH IT 54
VR BASEBALL 82
ZERO DIVIDE 2 90

Editoriale

Non ci basta mai!

Era il 1986 e dagli schermi di MTV i Depeche Mode proclamavano il loro credo: "*Non ci basta mai, non ne abbiamo ancora avuto abbastanza*". Dopo i durissimi anni di piombo, era venuto il momento degli anni di plastica, più *soft*. La decade del disimpegno elettronico. Gli anni del divertimento polimerico. Non è casuale che nel video di *I just can't get enough* facessero capolino alcune immagini tratte dalla versione coin-op di ***Shinobi***. I videogiochi hanno rappresentato il sostrato della nuova epoca. Ed è proprio la filosofia del "*non accontentarsi mai*", "*del migliorare il proprio punteggio*" che spiega le ultime trasformazioni di questa testata: **Super PlayStation Console** ha approfittato della pausa estiva per fare palestra, irrobustirsi e presentarsi alla vigilia della nuova stagione ludica in forma smagliante. I risultati sono già visibili: sedici pagine in più e brossura, tanto per cominciare. E il prezzo di copertina? Invariato. Non è stato facile in tempi di crisi del settore della carta stampata, ma ci siamo riusciti. E questo è solo l'inizio. Avevate espresso il desiderio di leggere recensioni ancora più estese? Così sia! Un'esagerazione di trucchi e soluzioni? Fatto! Anteprime sempre più esclusive? Accontentati! Nelle prossime pagine troverete test approfonditi dei migliori titoli per Sony PlayStation come ***Time Crisis, Street Fighter EX Plus Alpha, Syndicate Wars, Hercules, Final Fantasy Tactics, Sa Ga Frontier, Armored Core*** e altri ancora. Ma non è finita: oltre ad esaltarvi grazie all'anteprima estesa del titolo di copertina, ***Formula 1 '97***, potrete conoscere il futuro degli *action fantasy* tridimensionali come ***Medievil*** e ***Deathtrap Dungeon***, sapere tutto sull'animazione giapponese ispirata al mondo dei videogiochi e facilitarvi la vita con le soluzioni complete di ***Soul Blade*** e ***Rage Racer***. Troverete anticipazioni sugli sparatutto della nuova generazione, lo spazio di discussione epistolare più controverso del panorama editoriale italiano, la rubrica di Simone "Didimo" Bregni dedicata alla storia del divertimento elettronico...

Insomma, vi aspettano centosedici pagine di autentica passione videoludica. Sarebbe facile per noi tradurre dalla prima all'ultima pagina i testi di **PlayStation Plus**, rivista inglese di cui deteniamo i diritti. Ma non ci divertiremmo per niente e ci resterebbe il rammarico di non aver dato il massimo per i nostri lettori *and I just can't get enough*. Sarebbe altrettanto facile confezionare ogni mese un catalogo promozionale dei prodotti Sony, ma finiremmo per perdere la nostra obiettività e la nostra indipendenza *and I just can't get enough*. Per farla breve, stiamo lavorando sodo per consolidare il primato di **Super PlayStation Console** e offrirvi contenuti editoriali sempre più validi. Il vostro supporto nei prossimi mesi sarà quindi fondamentale: veniteci incontro, indicateci la direzione giusta... Vogliamo fare di **Super PlayStation Console** la rivista che avreste sempre voluto leggere ma che nessuno aveva mai realizzato.

LA REDAZIONE

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

"A scuola ero fascista per costruirmi un'immagine e avere successo con le ragazze. Giocavo molto ai videogiochi, specialmente Pacman *e* Donkey-kong*"*
(Aldo Nove)

Complice il ritmo tachicardico di Roni Size, un *terabyte* di domande si sovrappongono nella mie mente come mosche da bar attorno a una birra di importazione appena scroccata. Perché la *cover* del CD di *Soul Blade* è così brutta? Perché nella televendita di TeleStar, l'asmatico Roberto presenta come *Company Consolle* quello che in realtà è un NES travestito da Megadrive II? Perché Sony non commercializza una PlayStation con lettore CD a cinque, no, dieci posti? Epilettica videoludica. Ho le mani sudate dopo l'ennesima sparatoria a *Time Crisis*. Andrè Breton mi sussurra in un orecchio che "*La più semplice azione surrealista consiste nello scendere in strada, rivoltella in pugno e sparare a caso sulla folla finché si può*". RaiDue sta mandando un altro speciale su Marta Russo, la studentessa uccisa da un colpo di pistola alla testa mentre passeggiava nell'Università di Roma. Giovanni Bollea, intervistato dal TG1 sul "caso *Carmageddon*", lamenta l'assoluta perdita di valori della società contemporanea. Una rivista di videogiochi italiana strilla in copertina che è ricominciata la caccia alle streghe. Il premio "Ipocrisia '97" va sicuramente ad Agip per la pubblicità dei delfini che festeggiano il passaggio di una petroliera. Il che forse spiega perché le bandiere italiane sventolano ormai solo nelle cocomeraie. Se la vita è un *puzzle game* perché nessuna testata pubblica la dannata soluzione? Un *cheat mode*, almeno... Persi nei nostri ego non troviamo più l'uscita del labirinto. Non ci resta che tirare fuori il *lego* nel fustino dei ricordi. Il cervello di un essere perde, tra i 20 ai 70 anni, il 10% della sua massa neuronale. Ci sono 70 milioni di Barbie in giro per il mondo. Qualcuno faccia qualcosa...

MATTEO BITTANTI

LETTERA DEL MESE

"Il fascino ipnotico del movimento circolare di un CD nel suo *case*, il sibilo che come un respiro riempie i suoi canali di aerazione. La console mi pare viva e intelligente. Non oso più toccare quel silenzioso mostro a 64-bit [Nintendo 64, ndr]"
Marco Tufariello
Torino

Carissimi amici di **Playground**,
Luca Maggiolini di Milano ce l'ha sicuramente fatta! Come era nelle sue intenzioni, la lettera pubblicata su SPC #38 avrà sicuramente scatenato un putiferio e, cosa ben più importante, avrà indotto molti di noi ad alcune meditate considerazioni. Per quel che mi riguarda, ho intenzione di esporle in questa lettera. La tesi di Luca è che il successo di PlayStation è frutto di un'abile strategia di marketing piuttosto che della qualità intrinseca dei giochi.
Per dimostrare questa tesi si procede in modo quasi analitico prendendo in considerazione le più disparate categorie di giochi e chiedendosi "Quali vantaggi ci hanno dato sul piano della giocabilità le nuove macchine a trentadue bit?".
Ora, se parliamo di giochi innovativi posso concordare sul fatto che da questo punto di vista l'hardware di PlayStation non è stato sfruttato a dovere (ma, dato che i giochi vengono generalmente sviluppati in parallelo anche per PC ed altre console, il discorso relativo all'innovazione dovrebbe essere inserito in un contesto più generale). Invece, per quel che riguarda il discorso della giocabilità non posso che dissentire: numerosi giochi sfruttano ampiamente l'hardware a 32-bit per creare grafica realistica, animazioni fluide ed effetti sonori di qualità capaci di tenerti incollato allo schermo per ore. Se accettassimo di rinunciare a qualche "lustrino grafico-sonoro" avremo la possibilità di giocare QUALSIASI gioco su di un 16 bit, mantenendo il concetto e riducendo all'osso la componente audiovisiva.
Secondo me è invece importante il modo in cui il concetto trova realizzazione: costruirò un altare pagano in onore di quel programmatore che riuscirà a trasferire l'adrenalina che scorre nel codice di ***Wipeout 2097*** e di ***Tekken 2*** su di una macchina a 16-bit. Faccio notare a Luca che il gioco di corse e lo "squallido picchiaduro" citati hanno, secondo me, "qualcosa in più" rispetto a giochi basati sul medesimo *concept*!
Non è mia intenzione continuare ad elencare altri giochi che tutti noi conosciamo e abbiamo giocato o vorremo giocare (anche se un altro titolo, ***Resident Evil***, me lo voglio concedere): quello che mi preme sottolineare è il fatto che su PlayStation si possono rinvenire dei concetti "classici" elaborati in modo fortemente innovativo.
Per quel che riguarda i rapporti tra PC e console, sarebbe più opportuno dire che i PC stanno diventando *Playstation-oriented* piuttosto che il contrario (non è un caso, caro Luca, che ***Final Fantasy VII*** sia uscito prima per Playstation rispetto a ***Windows*** 95 e che gli stessi utenti PC abbiano atteso trepidanti l'uscita di ***Formula 1*** dopo aver sbavato davanti alla versione PlayStation).
Devo però dire che i PC si differenziano da PlayStation (e dalle console in generale) per molti aspetti: salvataggi infiniti (elemento questo che, secondo me, elimina gran parte del divertimento che un gioco può offrire), costi esorbitanti dell'hardware che deve essere continuamente aggiornato (chi possiede un lettore di CD 16X o una scheda grafica in grado di far girare degnamente ***Formula 1*** non ha comprato questi componenti due anni fa e, sicuramente, non potrà utilizzarli per giocare in modo decente i giochi per PC che ci saranno tra tre anni), difficoltà di configurazione delle macchine (il famoso "plug and pray" di ***Windows 95***... il "plug and play" rimane ancora patrimonio di Macintosh).
Veniamo ora all'argomento più scottante: i rapporti tra PlayStation e N64. Il Nintendo 64 è sicuramente caratterizzato da una notevole superiorità tecnica cui corrispondono, però, dei costi altrettanto notevoli che sono in molti a non voler sostenere: presso quei *mail-order* che vendono gli ultimi giochi PlayStation a 85.000-90.000 lire, i giochi per N64 costano tra le 119.000 e le 149.000 lire. Avrà un bel da fare la Nintendo a produrre giochi talmente innovativi da giustificare un esborso che è sistematicamente superiore (e non di poco) a quello che si deve sostenere per acquistare giochi per PlayStation.
Infine Luca cita tre giochi, vale a dire circa il 30% dei giochi per N64 pubblicati in Italia, che secondo lui sono fortemente innovativi e che non potrebbero girare su altre macchine. Se non sbaglio, però, uno dei tre giochi citati (***Turok***) dovrebbe uscire, seppure con qualche "lustrino grafico-sonoro" in meno anche per PlayStation. Diversi giochi per N64 si sono poi rivelati delle ciofeche che, rispetto alle ciofeche che si trovano per PlayStation, di superiore possono vantare solo il prezzo. Un'ultima considerazione che va fatta e che prescinde dalle caratteristiche tecniche delle diverse macchine, riguarda un aspetto specifico dei prodotti ad alto contenuto tecnologico ovvero la NECESSITÀ di avere una piattaforma standard. La console di casa Sony ha raggiunto un tale livello di diffusione che ora numerose persone acquistano PlayStation perché i loro amici possiedono PlayStation e così risulta più facile trovare qualcuno con cui giocare *linkati* e con cui scambiarsi i giochi. Non dimentichiamo poi che l'esistenza di un florido mercato dell'usato e il lancio della serie *Platinum* hanno attirato e stanno attirando numerosi potenziali videogiocatori che

in precedenza giudicavano il videogioco un bene troppo costoso rispetto all'utilizzo che potevano farne. Questi fattori concorrono, secondo me, a creare un ciclo virtuoso (per Sony e per noi che giochiamo con PlayStation) che può portare la console a divenire uno standard *de facto* nel mondo dei videogiochi. Storicamente i prodotti ad alto contenuto tecnologico si sono affermati non per le loro indiscusse qualità tecniche rispetto ai concorrenti, ma solo perché sono arrivati prima di altri e perché possedevano determinate caratteristiche che li rendevano appetibili al grande pubblico (capacità tecniche adeguate alle esigenze dei potenziali utenti, prezzi abbordabili e, in questo concordo con Luca, capillarità della distribuzione). Esempi di questo fenomeno sono l'affermazione del formato VHS (*does anybody remember Video2000 or Betamax?*), del sistema operativo ***Windows*** (che risulta inferiore ad altri OS come ***OS/2*** e ***MacOS***) e dello stesso standard QWERTY per le macchine da scrivere (adottato dalla Remington per rallentare quelle dattilografe così veloci che riuscivano a mettere in crisi la meccanica delle macchine!).
Tirando le somme, sia PlayStation che N64 sono, secondo me, due piattaforme caratterizzate da capacità tecniche talmente rilevanti da lasciare ai programmatori un'ampia libertà nella ideazione del *concept* e nella sua successiva trasposizione in un gioco finito. Se un gioco è scarsamente longevo o poco giocabile il demerito va a chi ha ideato il gioco e non alle caratteristiche della macchina (ad esempio, i 16-bit di ***Kick Off*** dominano incontrastati i 32 ed i 64 bit dei giochi di calcio che ho visto fino ad ora). Fino ad ora ho acquistato dei giochi che ritenevo validi (sia dal punto di vista tecnico che dal punto di vista del *concept*) e che non hanno deluso le mie aspettative (questo anche grazie al lavoro svolto da SPC!!!). I costi associati all'acquisto di un N64 e la scarsità di software che abbia un rapporto qualità/prezzo tale da giustificarne l'acquisto costituiscono un forte disincentivo all'acquisto della console stessa: anche a me piacerebbe giocare *Super Mario 64* ma con quel che mi verrebbe a costare riesco volentieri a farne a meno.
Max
omnia@mobilia.it

Analisi perfetta, direi. L'intervento di Maggiolini ha effettivamente scatenato reazioni più o meno veementi, come testimoniano le missive di Massimiliano Malta, The Wise, Roberto Granchelli, EarthWorm Jim, Federico da Roma e molti altri lettori... La migliore console sul mercato è il PC? La pensa così Andrew "Get into the" Grove, chairman ***di Intel, che in quel di Atlanta ha tenuto non una bensì due conferenze nel tentativo di convincere lo svaccatissimo pubblico che il futuro del divertimento elettronico non avrà una sola "elle" bensì anche una "esse", una "effe" e persino una "emme". Una tastiera, per farla breve. Ohibò, e perché mai? Seguitemi: tanto per cominciare, la base installata dei personal computer supera di gran lunga quella delle console. Grove ha rimarcato più volte che il PC è un medium universalmente fruito, laddove PlayStation è rivolta essenzialmente ad adolescenti brufolosi e nutellosi. Intel è fermamente convinta che la macchina da gioco definitiva sia Pentium II e non PlayStation. Siamo alle solite: "Console vs PC", "Questa casa non è un albergo" e "Non esistono più le mezze stagioni". Cosa succede quando si paragona una mela a una pera? Nel migliore dei casi si finisce per fare una macedonia. Aggiungete qualche goccia di maraschino, è il gioco è fatto. Ma Grove lo sa che il prezzo di 3Dfx - mera componente del PC - è superiore a quello di PlayStation + 1 gioco? Bah... Resta il fatto che le nuove tecnologie applicate al divertimento elettronico stanno effettivamente trasformando i personal computer. Cosa dobbiamo aspettarci nei prossimi anni, mesi, anzi... Giorni? Processori sempre più rapidi (Pentium II a 300 MHz a prezzi accessibili);*** AGP, ***acronimo di*** Accelerated Graphics Port, ***nuovo slot che faciliterà lo scambio di informazioni tra scheda grafica e processore centrale per animazioni tridimensionali più reali della realtà. La risoluzione standard sarà 800x600 (e l'era del "1600x1200 in tutti i garage" non è poi così lontana), 65.000 colori su schermo, trenta*** frames ***al secondo. Nuovi bus PCI da 100 MHz (contro gli attuali 33/66 MHz);*** UBS (Universal Serial Bus)***; sofisticati sistemi di*** feedback***; schede audio sempre più potenti; lettori DVD-ROM (4.7 gigabyte contro i 650 MegaByte dei dischi CD-ROM che diventano 8.6 o persino 17 GB grazie alle varie tecniche di compressione); MPEG 2 a manetta... Le console rappresentano il migliore investimento possibile in termini di rapporto qualità-prezzo, ma - almeno fino alla prossima generazione - la battaglia sul fronte tecnologico è persa. Forse è meglio così: la necessità di confrontarsi con un hardware "limitato" (o meglio, non upgradabile) ha sempre spinto gli sviluppatori a dare il meglio. L'esempio offerto dalla produzione ludica per Super NES è paradigmatico. I ritmi rapidissimi di obsolescenza che condannano l'hardware PC anzitempo e la varietà delle configurazioni esistenti rappresentano dei limiti dal punto di vista ludico. Non so voi, ma quello che cerco in quanto giocatore non è la tecnologia per la tecnologia, ma la tecnologia per il divertimento.***

Caro MBF,
Leggendo **PlayGround**, mi sono chiesto se avessi potuto scriverti anche se non ho un indirizzo *e-mail* o un sito Internet, rispondendomi comunque che l'unico inconveniente sarà quello di vedere pubblicata - se mai verrà pubblicata - la mia lettera sul numero 107 di **Super Extra PlayStation 3 Console**. Sono un neoacquirente (o neoacquisto?) di PlayStation e, nonostante mi fossi adeguatamente informato prima di spendere 400.000 lire, mi sento ancora piuttosto ignorante in materia videoludica (a parte sporadici blitz sui PC dei miei amici, le mie ultime partite casalinghe risalivano a *Football Manager* per C64). Devo ammettere che mi sento un po' fuori posto quando leggo citazioni di grandi capolavori del passato che non ho mai sentito nominare. E' per questo che devo ringraziare te e tutta la redazione: perché con la vostra competenza, e anche quella dei lettori che ti scrivono, comincio a orientarmi piuttosto bene nei miei acquisti e ad avere una certa infarina-

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

CONSOLE PLAYSTATION IN OFFERTA

ADIDAS POWER SOCCER INT. 97	E	74000
ADVENTURES OF LOMAX	E	88000
AGILE WARRIOR	E	78000
AYRTON SENNA KART	E	74000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	78000
BROKEN SWORD	E	78000
BUST A MOVE 2	E	68000
COOL BOARDERS	E	78000
CRASH BANDICOOT	E	84000
DARK FORCES	E	84000
DESCENT 2	E	82000
DESTRUCTION DERBY 2	E	78000
DIE HARD TRILOGY	E	78000
DISRUPTOR	E	84000
EXCALIBUR	E	84000
EXTREME 2	E	68000
EXUMED	E	78000
F 1	E	88000
FIFA 97	E	84000
GOAL STORM 97	U	108000
GUNDAM 0079	J	178000
HARD CORE 4X4	E	78000
HEXEN	E	78000
INDEPENDENCE DAY	U	108000
INTERNATIONAL SOCCER PRO	E	88000
INT. S.S. SOCCER DE LUXE	E	74000
JET RIDER	E	74000
JONAH LOMU RUGBY	E	TEL.
KING OF FIGHTERS 95	E	74000
LEGACY OF KAIN	E	92000
LIFEFORCE TENKA	E	88000
LITTLE BIG ADVENTURE	E	88000
LONE SOLDIER	E	68000
LOST WIKINGS 2	E	90000
MADDEN 97	E	74000
MAGIC CARPET	E	88000
MECHWARRIOR 2	E	88000
MICRO MACHINE V3	E	TEL.

MESE DELLO SCONTO

TELEFONARE

NOVITÀ E OCCASIONI

MK TRILOGY	E	68000
MOTOR TOON 2	E	78000
NAMCO MUSEUM 1-2-3	E	TEL.
NBA JAM EXTREME	E	68000
NBA LIVE 97	E	78000
NEED FOR SPEED 2	E	78000
NHL 97	E	78000
NHL FACE OF 97	E	74000
OLYMPIC SOCCER	E	62000
PANDEMONIUM	E	78000
PENNY RACER	E	74000
PGA TOUR GOLF 97	E	78000
PORSCHE CHALLENGE	E	72000
RAGE RACER	E	84000
REBEL ASSAULT II	E	84000
RE LOADED	E	88000
RIOT	E	78000
SAMURAI SHOWDOWN III	E	74000
SIMCITY 2000	E	88000
SOUL BLADE	E	82000
SOVIET STRIKE	E	84000
SPIDER	E	78000
STAR GLADIATOR	E	78000
STREET FIGHTER ALPHA 2	J	84000
STREET FIGHTER ZERO	E	78000
SUIKODEN	E	88000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	E	74000
TEKKEN 2	E	88000
TILT	E	64000
TIME COMMANDO	E	74000
TOMB RAIDER	E	88000
TOTAL NBA 97	E	74000
TRIPLE PLAY 98	U	99000
TWISTED METAL 2	E	78000
VICTORY BOXING	E	78000
VIRTUAL POOL	E	86000
V - RALLY	E	84000

OCCASIONI DA LIRE 35000

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
SPEDIZIONE DELLA MERCE CON MINIMO COSTO
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

PREZZI IMBATTIBILI !!!

1 TEXTURE MAPPING È UNA TECNICA CHE CONSISTE NEL RIVESTIRE LA SUPERFICIE DI UN POLIGONO CON UN'IMMAGINE BIDIMENSIONALE AL FINE DI ACCRESCERE IL REALISMO GRAFICO DELL'AMBIENTE TRIDIMENSIONALE SIMULATO. IN DOOM, AD ESEMPIO, I MURI POLIGONALI VENGONO RIVESTITI DALL'IMMAGINE DI MATTONI. (VEDI LETTERA DI ALESSANDRO MAGGIANO)

tura sul funzionamento e sulle caratteristiche di PlayStation e del suo software. Recentemente, però, ho acquistato anche un'altra rivista del settore e sono rimasto sconcertato dall'assoluta ignoranza in materia di alcuni dei lettori di questa pubblicazione. Intendo dire che invidio molto quelli che scrivono chiedendo "*Perché quando uso CD rigati o graffiati il lettore comincia a manifestare salti, interruzioni blocchi? Perché con i CD nuovi o semi-nuovi non si hanno di questi problemi?*" oppure "*PlayStation può essere eguagliata a un PC senza tastiera e hard disk?*". Il bello è che queste lettere vengono pubblicate e corrisposte di replica. Li invidio perché si sono potuti permettere un acquisto che a me è costato settimane di meditazione e risparmi, senza assolutamente capirci niente, probabilmente sono gli stessi che comprano Nintendo 64 perché ha il pad colorato o perché lo spot televisivo declama una fantomatica "*grafica a 360°*". Ti dico questo, perché, udite udite, anche questa rivista ha un lato per me positivo: prova o anticipa solo giochi PAL. Ehi, non voglio dire che voi dovreste fare altrettanto, sarebbe un'ingiusta limitazione per chi acquista giochi di importazione. Mi piacerebbe soltanto che ci fosse un po' più di chiarezza circa l'uscita delle versioni europee. Esempio. *Final Fantasy VII*, definito da Diego Cortese "*Spettacolare, immersivo e coinvolgente*", oppure "*Il gioco di ruolo definitivo*" strillato in copertina sul numero 35 di **Super PlayStation Console**. Ok, ok, ma la versione PAL quando vedrà la luce? Ti ricordo, anche se lo sai certamente meglio di me, che l'unico gioco di ruolo per PlayStation Euro sufficientemente giocabile e divertente è *Suikoden*. *Final Fantasy VII* è stato anche citato nei vostri "Consigli per gli acquisti", ma per quei poveretti come me, che oltre a non avere una PlayStation universale o a non averla fatta modificare, non capiscono un c***o di giapponese, la situazione non è molto rosea. Forse mi sto rivolgendo al giornale sbagliato perché, come leggo in **Primo Piede** o sulle altre rubriche per i lettori, sono tantissimi quelli che hanno giochi Jap o Usa. E' chiaro, comunque, che continuerò a leggere **Super PlayStation Console** perché le recensioni sono sempre le migliori e se un gioco è buono, lo è in qualsiasi versione sia prodotto, però quello che mi dispiace è che la rivista più onesta e competente che ho letto finora, non dedichi (sono sempre opinioni personali, sia chiaro) abbastanza spazio alle conversioni europee (date, etc.)
Spero di essere riuscito a farmi capire e di non avervi annoiato e, ritornando al discorso di ignoranza, cosa diavolo sono le "*texture mapped*"? [1]
Alessandro Maggiano
Milano

Super PlayStation Console *offre un'informazione a trecentosessanta gradi sul divertimento elettronico targato Sony. In altri termini, non vogliamo limitarci (e limitarvi) alla sola offerta PAL che - per quanto dominante nel nostro paese - non rappresenta la totalità del mercato. Guardare fuori dal cortile - almeno ogni tanto - può essere utile. Qualche dato: a maggio, la disponibilità di giochi PlayStation in Giappone ammontava a 811 titoli, contro i 233 in Europa e Stati Uniti. Le risposte al questionario pervenute negli ultimi mesi confermano che la diffusione di console modificate e/o importate nel nostro paese è significativa. Prestare attenzione al mercato NTSC non comporta una sottovalutazione del mercato ufficiale:* **Super PlayStation Console** *recensisce con tempismo tutti i prodotti distribuiti da Sony Computer Entertainment Italia. Nello spazio "Consigli per gli acquisti", inoltre, segnaliamo le date di uscita dei prodotti ufficiali. Il problema di fondo - che non affligge solo noi, ma tutte le pubblicazioni del settore - riguarda il sistematico ritardo relativo alla commercializzazione dei giochi. I giochi che arrivano nei negozi rispettando le date annunciate sono l'eccezione, non la regola: la maggior parte dei prodotti vengono posticipati di settimane o addirittura di mesi. Il divario che sussiste tra l'uscita del gioco NTSC rispetto a quello PAL va ad esclusivo vantaggio dell'importazione parallela. C'è un secondo fattore da considerare: la posizione di Sony sul mercato è in qualche modo ambigua. Sony non si limita infatti a distribuire giochi sviluppati da terzi: è anche un produttore di software. Si è pertanto innescato un perverso meccanismo di concorrenza interna che, in alcuni casi, finisce per penalizzare l'utenza europea, costretta ad attendere mesi prima di poter fruire delle versioni adattate dei titoli NTSC. Quanto abbiamo dovuto aspettare per* **Soul Blade***? Quanto aspetteremo per la versione PAL di* **Time Crisis***? Al di là dell'entusiasmo trendy per le teorie cospirative, il fatto che la versione ufficiale di* **Rage Rager** *sia arrivata nei negozi solo dopo* **Porsche Challenge** *mi lascia vagamente interdetto... Per rispondere alla tua domanda, la versione americana di* **Final Fantasy VII** *arriverà nei negozi il sette settembre prossimo, mentre quella PAL dovrebbe uscire entro Natale. Tieni presente, comunque, che a tutt'oggi (fine luglio 1997) SCEE non ha ancora rilasciato alcuna data ufficiale. Nell'attesa, puoi consolarti con RPG disponibili in versione PAL come* **Legend of Kain**, **King's Field 1 & 2** *e l'imminente* **Spiral Saga**, *titolo fantasy sviluppato da Software Creations. Certo,* **Final Fantasy Tactics**, **Saga Frontier**, **Breath of Fire III** *e molti altri prodotti che le pubblicazioni Sony non menzionano neppure, sono tutta un'altra cosa... I casi sono due: o impari il giapponese, o ti accontenti di quello che passa il convento...*

Spett.le redazione di **Super PlayStation Console**,
sono entrato a far parte della comunità ludica PlayStation solo da quattro mesi, ma ho avuto modo di seguirne le vicende sin da quando fu lanciata sul mercato. Vorrei premettere innanzitutto che sia io sia i miei amici, ci siamo sempre indirizzati al mercato dell'originale, convinti che la pirateria non solo vada a danno delle *software house*, ma anche a danno di PlayStation con i relativi problemi all'oscilloscopio del gruppo ottico, installazione nelle PlayStation di un adattatore universale che permette di leggere tutte le versioni di giochi e così via...
Ora, il problema è proprio questo: Sony si ostina a non commercializzare adattatori universali ufficiali, "costringendo" i propri utenti ad utilizzare solo ed esclusivamente i programmi compatibili con il modello della propria console. Devo ammettere che qualche tempo fa, quando leggevo di annunci tipo "PlayStation Universale" e "Adattatore universale" ero alquanto esaltato, perché, pur rivolgendomi al software originale, avrei potuto far "girare" sulla mia PlayStation PAL, programmi americani e giapponese, verificare la reale qualità dei picchiaduro giapponesi e provare lo *splatter* puro della versione non censurata di *Resident Evil* e così via. Dico "avrei" perché quando ho saputo che in realtà il famoso adattatore universale altro non è se non un *chip* illegale, non ufficiale, fornito dagli stessi pirati per leggere i titoli copiati, ho desistito.Come mai Sony non ha mai pensato a questo problema?
L'unica alternativa, al momento, per poter utilizzare le versioni di importazione, è quella di comprare tre modelli di PlayStation, uno europeo, uno americano e uno giapponese. Ora, secondo voi, chi sarebbe tanto folle da comprare tre console solo perché Sony non commercializza un adattatore universale?
Penso che Sony potrebbe commercializzare un adattatore universale in grado di decodificare solo software originale, in modo da non incentivare indirettamente il mercato illegale, traendone profitto contemporaneamente, dalla vendita dei nuovi adattatori, ma anche dalla parte del software di importazione, che attualmente è inesistente qui in Italia.
L'allargamento della base di mercato del software porterebbe a un ulteriore ribasso dei prezzi e a una ulteriore massificazione dell'utenza PlayStation, il che equivale a miliardi di guadagni extra per il colosso Sony insieme a

un evidente vantaggio per noi consumatori.
In una situazione del genere, in cui nessuno perde ma tutti guadagnano, non si capisce perché Sony non abbia ancora provveduto. Dovremo forse noi poveri utenti PlayStation, vederci definitivamente confinati a una "nicchia di mercato" relativa al nostro limitato modello PlayStation?
Diego Mele
Napoli

Sony non avrebbe alcun interesse a commercializzare un adattatore che permetta a una PlayStation europea di leggere software giapponese o americano. Tanto valeva produrre una console universale per tutti i mercati, no? L'ultima cosa che SCEE vuole è favorire la diffusione di software importato, dalla cui vendita - è bene ricordarlo - non ricava nulla. Anzi, il fatto che i giochi in formato NTSC siano disponibile nel nostro paese con largo anticipo rispetto alle versioni ufficiali, rappresenta un fattore di disturbo per Sony. E' un po' come se alcuni cinema italiani proiettassero le pellicole appena uscite negli Stati Uniti scavalcando distributori come Cecchi Gori, Lucky Red, 20th Century Fox etc: la mancanza di doppiaggio forse scoraggerebbe un gran numero di spettatori, ma molti coglierebbero al volo l'occasione di vedere film senza attendere lungaggini burocratiche e scelte distributive talvolta discutibili...

Caro MBF ,
sono qui svaccato davanti al mio portatile in una calda serata tardo-primaverile, l'Italia ha appena perso coi fottuti isolani e da pochi minuti ho finito per l'ennesima volta ***Ray Storm*** (a proposito, per me è veramente massiccio!). Come vedi l'atmosfera si presta particolarmente ad un bel delirio epistolare, qualsiasi cosa voglia dire questa espressione. Il fatto è che mentre smanettavo con lo sparacchino Taito mi sono venute in mente un paio di considerazioni sull'attuale mercato videoludico, tanto osannato dai neofiti quanto denigrato dai veterani. Io credo che in realtà l'attuale mercato sia semplicemente un enorme caos, una sorte di brodo primordiale dal quale è pronta a svilupparsi un'era VERAMENTE e RADICALMENTE nuova. Questa mia teoria è in parte giustificata dal tipo di software prodotto, che mescola giochi innovativi come ***Tomb Raider*** con altri prodotti tipici dell'era a 16 e 8-bit, senza contare il *retro-gaming* più "estremo". In fondo questa è una sorta di Umanesimo videoludico, nel quale i classici vengono rivalutati e nel quale i videogiochi sembrano aver acquisito coscienza di sé e soprattutto una certa consapevolezza del proprio ruolo nel mondo d'oggi. I vg infatti non sono più considerati il passatempo dei *nerds*, ma al contrario un qualcosa di *cool*: di conseguenza anche i giochi di un tempo vengono rivalutati come i capostipiti di questa arte. Come hai più volte detto, anche i film dei Lumiere allora erano considerati delle baracconate e ora sono dei classici. La stessa cosa avviene con i vg e ciò non può che essere positivo. Forse potrà sembrare una teoria un po' sbarellata, ma credo che il paragone sia abbastanza calzante. In questa ottica vengono rivalutati anche i primi giochi per Play, che non sono pietosi , ma solo evoluzioni di *concept* vecchi. In fondo anche il primo ***Final Fight*** per Super Famicom venne osannato da tutti, ma fatte le debite proporzioni credo che sia inferiore a ***WipEout***. Se devo essere sincero mi affascina questa fase dei videogiochi, è bello veder girare su una stessa macchina ***Pac Man*** e ***Resident Evil***. L'unica cosa che non mi va veramente giù è come nel mercato attuale non vi sia assolutamente spazio per il mercato di nicchia; mi spiego meglio, perché non si pubblicano i tanti prodotti amatoriali? Nel cinema, continuando il parallelismo di prima, un regista come Kevin Smith è riuscito a girare e a far distribuire *Clerks*, un capolavoro *low budget*, e questo è solo un esempio (permettimi di ricordare quel MITO di Peter Jackson, l'artefice di *Bad Taste* e *Splatters*, esempio di come l'estro conti più dei soldi, vero Roland Emmerich?) NetYaroze è un buon passo avanti, ma la strada è ancora lunga. Comunque, visto che la gente chiede disperatamente l'originalità, perchè la Sony non prova a dare fiducia alle nuove leve della *Yaroze-generation*? Credo che il coraggio verrebbe premiato, e anche in caso di qualche flop un colosso come Sony non ne risentirebbe affatto. Con questa ultima considerazione ho finito, alla prossima!
Massimiliano Marino
marinoa@mbox.vol.it

***Possiamo davvero parlare di una* Net Yaroze-Generation*? I possessori del kit di sviluppo Sony sono ancora pochissimi in Italia, paese che tradizionalmente produce poco e copia molto. Ma soprattutto: è proprio necessario tirare in ballo l'etichetta "generazione" per inquadrare forme di aggregazione sociale o culturale che esistono solo negli spot pubblicitari? Non commettiamo lo stesso errore dei sociologi al bacio Perugina e i geni del marketing che sentono il bisogno di ridefinire il concetto di "generazione" ogni cinque secondi. L'identità di un individuo non è la risultante della merce che l'individuo stesso consuma. Non illudiamoci: la cosiddetta cinematografia indipendente americana in realtà è solo un segmento del mercato* mainstream*. La maggior parte delle etichette minori sono in realtà possedute dalle* majors *hollywoodiane e producono film che le grandi non potrebbero mai distribuire direttamente per problemi di immagine: Miramax è di proprietà Disney, tanto per dirne una. Il che ovviamente non vuole suonare come una condanna per registi come Smith (*Clerks, Mall Rats *e* Chasing Amy*): semplicemente non condivido una lettura perentoria dell'offerta di merce culturale che assegna il famigerato bollino di qualità solo (e necessariamente) alle opere "indipendenti" e "auto-finanziate". Ci incaglieremmo nel ricorrente dibattito sul concetto di "qualità" e finiremmo per venire alle mani. L'industria del divertimento elettronico non è che una dimensione dell'industria culturale. In altri termini, le leggi di funzionamento del sistema valgono anche per i singoli compartimenti, il che è confermato dalla sempre più frequente interazione tra i diversi settori dell'industria dell'entertainment. Hai ragione quando osservi che l'offerta ludica PlayStation miscela vecchio e*

nuovo, antiquariato e avanguardia. Guardati tanto dal cinismo di quei critici che pensano di aver ormai giocato tutto il giocabile, quanto dal "buonismo" che premia indistintamente ogni prodotto. Il mondo è grigio, il mondo è blu. **Cuccuruccuccù Palomaaa...**

Una mattina ti svegli, ti guardi allo specchio, ti accorgi che c'è qualche cosa di vitale che ti preme. Concepito forse durante il sonno questo pensiero ti attanaglia in ufficio, ti distrae dalla fatturazione. Poi ti chiudi in bagno e capisci che era l'impepata di cozze, nulla di assolutamente filosofico.
I videogiochi sono la stessa cosa. Fanno bene? Fanno male? Stimolano l'intelligenza o creano le amebe del futuro? Secondo me, da qualsiasi parte lo si guardi il problema non sussiste oppure c'è e siamo condannati alla crocifissione su un joypad alto come sei piani del Pirellone.
Dite che non esprimo chiaramente i miei pensieri? Forse è colpa dell'effetto nebbia che serve a nascondere il *bad clipping* persino sull'N64. La verità non esiste, possono sorgere dubbi, possiamo trovare risposte, ma sono solo un palliativo per nasconderci il fatto che chi ha progettato le medaglie, succube del signor Ying e del signor Yang, le ha fatte con due facce. Una sorride, l'altra pure. Quale delle due ci prende per il culo? Ragazzi, ieri gironzolavo in un livello di *Tomb Raider* e mi compare davanti mio padre. Dico, è ora di fargli vedere che i videogiochi non sono cavolate. Sono opere d'arte. Sono il parto di una mente superiore. Il genitore lo guarda un po' e poi osserva: *"Bello, ma se è tutto lì, se ti fa vedere tutto... Dove va a finire la fantasia e l'immaginazione?"*

THE NEED FOR SPEED 2 *È UN TITOLO MEDIOCRE O UN BUON GIOCO CON UN'ELEVATA COMPONENTE SIMULATIVA? (VEDI LETTERA DI ANDREA BONCOMPAGNI)*

Insomma, quindici anni fa sul mio Intellivision - apro una parentesi, ritengo che il 35% dei videogiocatori abbia tra i 23 e i 26 anni, che dite? - ero IO che creavo il mondo, ero IO che mi immaginavo un orco in un ammasso di pixelloni 30 per 60 cm. Adesso mettono persino i tatuaggi sui personaggi. I nuovi eroi hanno tic, movenze particolari, respirano, tossiscono. Tutto ciò è fantastico... Ma noi cosa ci stiamo a fare? Ok, *Tomb Raider* resta un videogioco meraviglioso, ma al giorno d'oggi QUANTO stiamo diventando passivi nei confronti dei videogiochi? Sequenze FMV, immagini precalcolate, tutto perfetto, ma fino a che punto i giochi ci rispettano? E' tutto un chiaroscuro. Oggi è così difficile distinguere i colori... Se mi avete capito - so che non è facilissimo, ma ho assecondato il mio flusso di pensiero - il dibattito è aperto...
Emanuele Bresciani

Non prendertela se definisco "Imbecilli con i soldi" gli **early adopters.** ***Devi sapere che questa è una redazione implacabile e non dispensa calore umano modello talk show se non dopo sei, sette Lemonhead a stomaco vuoto. Chiedeteci qualunque cosa, ma non di smettere di pensare. La deprimente frenesia tecnologica accelera e amplifica emozioni sintetiche, ma ti lascia in bocca un retrogusto dolce amaro che il*** **retrogaming** ***non attenua. Il tecnoludismo è un mezzo per sfuggire all'insopportabile routine, ma il fine ha contorni sempre più sfuocati. Morire e rinascere in continuazione, sperimentare un'anomala sofferenza alimentata o lenita, a seconda dei casi, dal consumismo bulimico, la ricerca dell'ineffabile nell'omologazione delle merci di consumo. Far parte della società del divertimento elettronico significa smettere di porsi domande esistenziali, cercare nuovi mirabolanti strumenti che cancellino la noia e allontanino la naja.***

Cara redazione di SPC,
vi ringrazio subito per l'ottima rivista che confezionate ogni mese, decisamente al di sopra della media Vi ho scritto perché dopo il numero di maggio, preso dallo sconforto per il brutto voto appioppato a ***Need for Speed 2*** (il gioco che attendevo di più in assoluto), ho pensato bene di fare una piccola ricerca per sincerarmi della qualità del suddetto gioco. Ho iniziato da Internet, prima nei *newsgroups* e poi in riviste *online* per finire con altre riviste cartacee del settore. La conclusione è stata un grosso punto di domanda, che si è dissolto solo provando il gioco dal negoziante di fiducia, e infine acquistando e giocando parecchio al nuovo titolo EA. Non ho ancora capito perché ma sembra che, come per il primo episodio, ***N4S2*** sia un titolo non giudicato unanimemente sia da critica che da giocatori. Pensate solo che il primo titolo ha preso come estremi di voti: 95/100 su una rivista e 4/10 su un'altra. Il motivo di tutto questo sta non tanto nella qualità tecnica del gioco che secondo me (ed in linea con la vostra recensione) si attesta su un bel 7, quanto su una giocabilità particolare, che, o piace o non piace. ***N4S*** e ***N4S2*** non sono giochi di corse *arcade*, ma sono tentativi, a mio parere ben riusciti, di simulazioni di guida. Molti dei difetti che avete fatto notare nella vostra recensione, come il ritardo del volante, la difficoltà di guidare in modo fluido in circuiti misti o con molte curve, secondo me non sono difetti quanto aspetti della simulazione.
Non credo sia facile guidare a 200 orari tra curve a gomito, tornanti e così via, per cui la difficoltà (e il divertimento) sta proprio nell'imparare le piste, scalare le marce ben prima delle curve, affrontare le curve in modo progressivo, stare attenti a non fare girare la macchina affondando troppo con l'acceleratore, imparare a conoscere la macchina con cui si sta guidando e così via. Se volete, si tratta di una sfida più impegnativa e particolare, ma vi posso assicurare che molta gente la pensa come me, si è divertita un sacco col primo ***N4S*** e si divertirà ancora di più con il secondo. Probabilmente al recensore non era piaciuto tanto il primo episodio (lo si capisce da come ne parla), per questo il secondo titolo, molto simile al primo, ma da lui stesso giudicato migliore, gli è sembrato appena sufficiente. Il mio consiglio è di cercare di ovviare il più possibile ai problemi di interpretazione dei giochi che recensite, soprattutto quando si tratta di titoli controversi. Avreste potuto insomma inserire più giudizi sul gioco, mettendo in evidenza realmente di che gioco si tratta, anziché cercare inutili confronti con stili di gioco completamente diversi come ***Ridge Racer Revolution***.
Per finire vi propongo un suggerimento che ho trovato utile e simpatico su alcune riviste *online* su Internet: perché non inserite degli aggiornamenti sui giudizi dei giochi, dopo uno-due o tre mesi dalla recensione, per valutare meglio (ed empiricamente) la longevità dei giochi e la presenza magari di *bug* nascosti. Ad esempio un titolo come ***Formula 1*** all'inizio meritava 94-95 ma dopo un mese il voto sarebbe stato intorno all'85, per la presenza di *bug* che ne minavano la longevità.
Bye,
Andrea Boncompagni
andbon@easy1.easynet.it

Vuoi un'opinione personale? **Need for Speed 2** ***è un prodotto deludente sotto molti punti di vista. La grafica è davvero obsoleta, il livello di animazione scarso, l'accompagnamento sonoro squallido e il binomio giocabilità-longevità insufficiente. La programmazione appare frettolosa, scialba e poco ispirata. A parte la spettacolare intro in*** **full motion video** ***e il consistente menu opzioni, la componente meramente ludica di*** **Need For Speed 2** ***non mi ha convinto per niente. Considerando che le alternative non mancano (*****Porsche Challenge, V Rally e Rage Racer*****), consiglio tutti gli indecisi a guardare altrove. Grazie infine per il suggerimento, il fatto è che assegnare più punteggi al medesimo titolo a pochi mesi di distanza provocherebbe, nell'ordine: a) una perdita di credibilità (per alcune testate rappresenterebbe il colpo di grazia definitivo...), b) disorientamento tra i lettori (se non addirittura panico generalizzato e scioperi di categoria), c) veementi proteste delle case di produzione e distribuzione, d) inondazioni e carestie nell'emisfero australe. Il recensore è un po' come un arbitro: quando fischia un rigore, le proteste servono tutt'al più a rimediare un cartellino giallo. Da qui la celebre espressione "Recensore cornuto"...***

Videogames
Big Bang
NEGOZI BIG BANG SULLA TERRA
Perugia Via Marconi 45
Tel.075-5723257
La Spezia Via Di Monale 62
Tel.0187-738412
Pescara Via Milano 20
Tel. 085-299217
Alessandria C.so V.Marini 13
Tel. 0131-236675
Perugia Via Settevalli 326/D
Terni Centro Commerciale Il Polo
Via del Rivo 214
Tel 0744-306226
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
IL FRANCHISING?
BIG BANG STORE...
OUT OF THE WORLD
TUTTO SUI VIDEOGIOCHI
ED ANCHE DI PIU'...
CON BIG BANG
SEMPRE IN
POLEPOSITION!!!
IDEA STAGE S.r.l.
Multimedia Big Bang SERVICE S.r.l.
Uffici: Via Colle del Papa, 13 - Perugia
Tel. 075-35399 - Fax 075-35325
e-mail: big-bang@pg.tecnonet.it
DISPONIBILE PROGRAMMA
PER LA COMPLETA GESTIONE
DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Ciao MBF,
volevo qualche informazioni circa la versione PlayStation di *Duke Nukem 3D*. Dopo le recenti polemiche su *Carmageddon* e gli ultimi attacchi ai videogiochi, ritieni che la conversione su console sarà censurata? Sarà disponibile l'opzione di *deathmatch*? Quanti livelli includerà?
Alessandro Trevisani
Settimo Torinese (To)

GT Interactive - etichetta che distribuirà la versione PlayStation dello shooter in soggettiva di 3D Realms - ha garantito che nessuna sezione o elemento presente nell'originale verrà "tagliato". Le famigerate spogliarelliste della versione PC saranno quindi presenti anche nell'incarnazione su console. **Duke Nukem 3D** *includerà anche la modalità di deathmatch simulato contro otto personaggi controllati dalla CPU e l'opzione di gioco simultaneo attraverso link-up. La versione PlayStation dovrebbe includere 34 livelli (dei quali sei inediti) e sarà nei negozi per dicembre, salvo ritardi... Compatibilità con il pad analogico Sony prevista, ma questa è pura accademia.*

LE TESTATE GIAPPONESI SONO IMPORTATE IN ITALIA DAI MIGLIORI RIVENDITORI DI VIDEOGIOCHI (VEDI LETTERA DI DAVIDE)

Ciao MBF,
leggendo "Tutto quello che avreste voluto sapere su Sony PlayStation e non avete mai osato chiedere" sul numero di **Super PlayStation Console** di luglio/agosto, mi è saltato in mente di scriverti. Giustamente avete ricordato che spesso le versioni europee dei giochi nipponici vengono censurate o modificate, talvolta in modo minimo (vedi *Soul Blade*), talvolta in modo consistente (vedi *Resident Evil*). A questo punto mi stavo chiedendo: ma anche i giochi occidentali vengono sottoposti a qualche ritocco prima di essere commercializzati in Giappone?
Gianluca Ganti
via Internet

Sì, ma per ragioni differenti. La censura giapponese è meno rigida di quella occidentale, pertanto le modifiche rispondono ad esigenze di carattere commerciale. Nella versione nipponica di **Tomb Raider**, *ad esempio, il personaggio di Lara Croft è stato "giapponesizzato", ossia modificato cosmeticamente per renderlo più appetibile ai gusti degli orientali. Non solo: il vendutissimo platform di Crystal Dynamics,* **Pandemonium!**, *ha subito un restyling poderoso. Bandai - l'etichetta che distribuisce il gioco in Japan - ha imposto che il giullare dell'originale venisse rimpiazzato da un altro personaggio, più compatibile agli standard giapponesi.*

Uela Matt,
facciamo un riassunto: Sony ha dichiarato che PlayStation 2 non sarà pronta prima della fine del secolo, Nintendo ha posticipato il lancio del 64DD e Matsushita non introdurrà M2. Sega è alla frutta, ma il successore del Saturn non arriverà prima della fine del 1998. In altri termini, Sony sta sfondando porte già aperte: vince perché la concorrenza rinuncia a giocare. Il rischio è che il monopolio ludico Sony determini stagnazione e omologazione. Più di un rischio, la realtà delle cose. Condivido le tue tesi: hardware nuovo non significa necessariamente giochi nuovi. I videogiocatori invocano nuove piattaforme illudendosi che un po' di tecnologia basti a cambiare le cose e tuttavia non capisco perché Mastushita abbia rinunciato a commercializzare M2. Una nuova console avrebbe sicuramente dato una sferzata ad un mercato un po' piatto. Tu che ne pensi?
Davide
via Internet
PS:Dove posso procurarmi riviste giapponesi di videogiochi? Non le tengono nemmeno le edicole specializzate!

La notizia è di questi giorni (fine luglio): sarà Toshiba a creare il chipset del successore di PlayStation, prevista per la fine del 1999 in Giappone. Briciole informazionali come questa alimentano un gossip telematico sempre incandescente. In rete si rincorrono voci su nuove fantomatiche console (l'ultima che ho sentito riguarda Merlin, un'ipotetica macchina da gioco concepita dal guru Jeff Minter), ma di ufficiale per ora c'è solo l'abbandono del progetto M2 da parte di Matushita. In realtà, il colosso nipponico ha semplicemente posticipato la commercializzazione della piattaforma a 64-bit a data da definirsi per almeno tre motivi: forza di Sony, carenza di supporto a livello di software, hardware tecnicamente migliorabile. Nonostante gli aggiornamenti che si sono susseguiti nel corso degli ultimi diciotto mesi, da più parti si sono levati dubbi sulle reali capacità della console e sulle sue possibilità di imporsi sul mercato. Yoichi Morishita, presidente di Matushita, ha dichiarato inoltre una ridefinizione del progetto nella direzione della multimedialità e non del semplice ludismo elettronico. Hmmm, a quanto pare il fallimento di 3DO non ha insegnato nulla alla casa madre.... Per quanto concerne le testate nipponiche di videogiochi, dovresti rivolgerti ai migliori rivenditori (almeno un paio di inserzionisti di **Super PlayStation Console** *le importano regolarmente, se non sbaglio) o alle librerie specializzate in materiale nipponico. Tieni presente che i prezzi vanno dalle venti alle trenta mila lire a numero...*

Cordiale redazione di **SPC**,
ho molto apprezzato lo speciale "tecnico" pubblicato sul numero 39 relativo alla differenza che sussiste tra i modelli ufficiali e importati di PlayStation. Per quanto mi riguarda, sono entrato da poco nel mondo dei videogiochi proprio con una PlayStation PAL, ma se avessi letto il vostro articolo prima, probabilmente avrei optato per un sistema NTSC. Sono rimasto veramente sorpreso nell'apprendere che i giapponesi possono contare su un parco ludico molto più esteso del nostro (e non si parla di poche decine di giochi, ma di centinaia di prodotti che noi europei non potremo mai giocare perché Sony non si prende la briga di importarli e adattarli). Per quanto il pezzo fosse chiaro e lineare, mi sono rimasti alcuni dubbi: cosa significa esattamente che il segnale PAL "viaggia a 50 Hz mentre quello NTSC a 60 Hz"? Inoltre, il mio negoziante di fiducia sostiene che i titoli PAL siano "migliori" di quelli NTSC, in aperta contraddizione con quanto riportate voi. Chi ha ragione?
Federico Comasini
Vicenza

Ok, riassumiamo la situazione. Tutti i televisori commercializzati in Italia (e in gran parte d'Europa) sono basati sullo standard PAL (acronimo di "Phase Alternate Line"), in grado di visualizzare fino a 625 linee di risoluzione contro le 525 del sistema americano e nipponico (NTSC). Oltre alla differente risoluzione, una seconda differenza tra PAL e NTSC riguarda la velocità di aggiornamento dell'immagine su schermo (refresh rate, in gergo). Nei sistemi PAL il display si aggiorna a una velocità di 50 Hz, ovverosia 50 volte ogni secondo; in quelli NTSC, il refresh rate è invece di 60 Hz. In altri termini, la velocità di aggiornamento dei sistemi NTSC è del 17.5% superiore a quelli PAL. Considerando che la velocità di aggiornamento su schermo rappresenta un fattore di grande importanza per i videogiocatori più esigenti, risulta chiaro che un sistema NTSC offre prestazioni superiori rispetto ad uno PAL. Ora, la maggior parte del software viene sviluppato in Giappone e in America, quindi convertito in tempi più o meno brevi (dai tre ai nove mesi) in PAL. I programmatori europei sviluppano contemporaneamente le versioni NTSC e PAL dei loro giochi. La scelta risponde più che altro ad esigenze commerciali. Talvolta accade che gli adattamenti da NTSC a PAL vengano eseguiti in modo frettoloso (vedi i primi titoli per Nintendo 64 PAL o **Tekken 2** *su Sony PlayStation): basta un semplice confronto con gli originali per cogliere la differenza. Per ovviare al problema basterebbe compilare il software tenendo conto delle differenti risoluzioni dei due sistemi. Un adattamento ben eseguito minimizza in modo decisivo i problemi di rallentamento o di letterboxing (termine che indica l'effetto di "schiacciamento" dell'immagine NTSC quando viene visualizzata su sistemi PAL): dal momento che il PAL ha più linee dell'NTSC, gli spazi "vuoti" vengono colmati da due bande nere sulla parte inferiore e superiore dello schermo). Ovviamente, l'offerta di prodotti PAL nel nostro paese è nettamente dominante rispetto a quella NTSC e disponibile a prezzi generalmente inferiori, quindi se non hai esigenze da purista, una console PAL è perfetta. Spero di averti chiarito le idee...*

Gentile Matteo,
siamo due fidanzati di 25 anni

appassionati di videogiochi e leggiamo regolarmente **Super PlayStation Console**. La testata è semplice, completa e anche divertente, ma come tutte le pubblicazioni (da *Max* a *Capital*), ha qualche pecca. Dai testi giornalisticamente perfetti delle vostre recensioni, saltano fuori dei pareri troppo personali che non rispettano assolutamente le qualità del gioco. Esempio: sul numero 38 commentando il gioco *V-Rally* (90 di globale, corretto a nostro avviso), ne penalizzate l'originalità con un ingiusto 60. Ingiusto perché non tenete in considerazione il fatto che *V-Rally* è in assoluto il primo gioco di rally per Sony PlayStation. Da questo si evince che i recensori prendono in considerazione il mercato ludico in generale e non solo quello Sony (come pure dovreste fare essendo una testata specializzata) oppure che non sono parziali, oppure ancora che non amano i giochi di rally. Infine, vorremmo che pubblicaste l'età dei recensori e, se già non lo fate, allargare i campioni che usate ad altre fasce d'età in modo tale da pubblicare test più affidabili.
Un saluto amichevole da
Leonardo e Angela

Mi dispiace contraddirvi, ma **V-Rally** *non è affatto il primo gioco di rally per Sony PlayStation. Prima dell'uscita del racing game di Infogrames avevamo già visto* **Rally Cross** *(Sony, recensito sul numero 36 di* **Super PlayStation Console***) nonché l'ibrido* **Monster Truck Rally** *(Psygnosis), quindi la critica a mio avviso non sussiste. Premesso che non è possibile prescindere dalla soggettività della recensione, non credo che in questo caso si possa mettere in dubbio la competenza e la sobrietà di Cristiano Gobbi, autore del pezzo. Allo stesso modo, non ritengo che l'età del tester possa rappresentare una garanzia di affidabilità (o inaffidabilità) di una recensione.*

Caro MBF,
sono Lorenzo e scrivo da Prato. Posseggo una Playstation NTSC e volevo acquistare un buon monitor/televisore in grado di gestire questo segnale; tu sai consigliarmi qualche modello in particolare? Soprattutto, esistono monitor dotati di presa Scart (l'unico che ho visto è il vecchio 1084S della Commodore)? Ringraziandoti anticipatamente, invio i miei più cordiali saluti.
Lorenzo Nencini
via internet

Considerando l'alto costo dei monitor di buona qualità, ti consiglierei l'acquisto di un televisore multistandard, magari sedici noni (Sony o Panasonic). Se è vero che i ventotto pollici 16/9 delle due case costano almeno tre milioni e mezzo, i venticinque hanno un prezzo molto più accessibile.

Caro MBF,
Eccoti quattro belle domande per la tua rubrica:
1. Vedremo mai un seguito di *Kikikaikai* per PlayStation ?
2. Quando uscirà *Seiken Densetsu 4* per il 32-bit Sony?
3. Sono interessato ad acquistare un episodio della serie *Mega Man*, cosa mi consigli? L'ottavo episodio o la versione X4?
4. Che fine ha fatto *Depth* di Sony ?
Matteo Geromin
via Internet

1. *Non che io sappia.*
2. *Non nel '97, questo è certo.*
3. **Megaman X4** *non è ancora disponibile sul mercato al momento di andare in stampa, quindi non sono nella posizione di effettuare un confronto. Resta il fatto che l'ottavo episodio della saga robotica è probabilmente il migliore platform/action bidimensionale apparso su PlayStation.*
4. *Sarà distribuito nel gennaio del 1998.*

Spett.le redazione,
sono un neo-acquirente di PlayStation e vi scrivo per esporvi alcune mie considerazioni.
1. I giochi PlayStation sono di gran lunga più giocabili che sul mio PC Pentium 133, ma il fatto che non si possa salvare le posizioni di gioco in qualsiasi momento sia un grosso limite.
2. In secondo luogo, sarebbe auspicabile poter utilizzare un joystick a cloche per giocare alle simulazioni di volo in modo decenti.
3. Data la versatilità di PlayStation e il suo facile utilizzo, penso che potrebbe essere utilizzata anche per applicazioni di tipo multimediale e di divulgazione scolastica.
Orano Negrini
Anzola Emilia (BO)

Il giorno che Sony deciderà di commercializzare enciclopedie multimediali per PlayStation, venderò la mia console...

V-Rally *di* **Infogrames.** ***Divertente? Senz'altro. Impegnativo? Di brutto. Originale? Hmmm... (vedi lettera di Leonardo e Angela)***

VUOI IL MEGLIO?
ECCOTI SERVITO.

NIGHTMARE GAMES & CONSOLE GAMES

VIA DEL CAN BIANCO N° 19
PISTOIA 51100
TEL/FAX 0573/28203

VIA EMPOLESE N° 36
MONSUMMANO T. 51015
TEL 0572/953618
FAX 0572/951864

L' UNIONE FA' LA FORZA ED ANCHE PREZZI
ECCEZZIONALI, PROVARE PER CREDERE.

SUPER NINTENDO
NINTENDO64
MEGA DRIVE

PlayStation

CONSOLE E VIDEOGIOCHI DELLE MIGLIORI MARCHE:
NIN.64 , PSX , S.SATURN , S.NINTENDO , MEGA DRIVE
GAME BOY ED ALTRI.

PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE.

SEGA SATURN

IMPORTAZIONE DIRETTA DAL JAP E USA SETTIMANALE VENDITA PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA VENDITA RATEALE IN SEDE / SOLO GIOCHI ORIGINALI

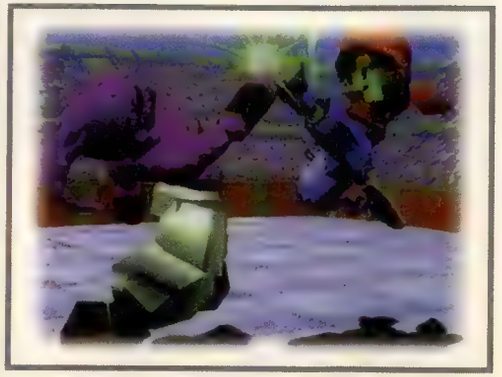
MET

gli specialisti

soft

NOVITA' AMERICANE

FANTASTIC FOUR	119.000
HERCULES	119.000
HERO'S ADVENTURE	119.000
OGRE BATTLE	119.000
RAYSTORM	119.000
SURREAL	119.000
SWAGMAN	119.000
SYNDACATE WARS	119.000
VMX RACING	119.000
WARCRAFT 2	119.000



playstation PS-X

NOVITA' EUROPEE

AGENT ARMSTRONG	89.000
ALL STAR SOCCER	89.000
BALL BLAZER	89.000
CROC	89.000
DEATHTRAP DUNGEON	89.000
FORMULA 1 '97	89.000
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.	89.000
LUCKY LUKE	89.000
RALLY CROSS	89.000
V RALLY	89.000

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

NOVITA' GIAPPONESI

ARMORED CORE	129.000
DRAGON BALL 3D	129.000
FIN. FANTASY TACTICS	129.000
FRONT MISSION ALTERN.	129.000
GUN BULLET	129.000
KING OF FIGHTERS '96	129.000
METAL SLUG	129.000
SAGA FRONTIER	129.000
STREET FIGHTER EX	129.000
TIME CRISIS	129.000

SOFTWARE ULTRA 64

DARK RIFT
GAMBARE GOEMON
GO GO TROUBLEMAKER
GOLDENEYE
MULTIRACING CHAMP.
REV LIMIT
ROBOTRON X
TETRISPHERE

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

hard

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROGR.	99.000
CAVO LINK	49.000
INTERFACCIA MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	59.000
MEMORY CARD	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE + CAMBIO + PEDALI	129.000

ACCESSORI ULTRA 64

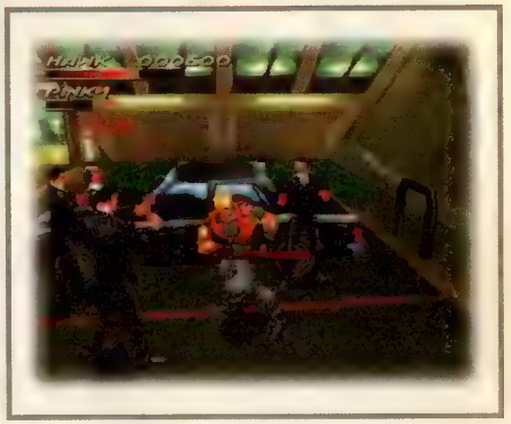
ADATTATORE UNIVERSALE	59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
GAME KILLER	69.000
MEMORY CARD 20X	TEL.
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	29.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL.

MODELLI
MANGA GIAPPONESI
DRAGONBALL Z, SAILORMOON
E ALTRI...

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000



MICROMEDIA
ON THE NET
www.intremarket.com/micromedia

SONY-PLAYSTATION	299.000
SONY-PLAYSTATION UNIVERSALE	349.000
ULTRA 64 UNIVERSALE	399.000

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

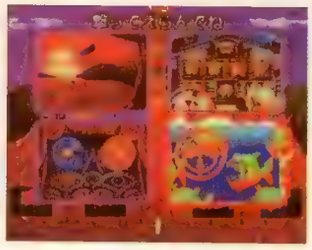
NAMCO: DI TUTTO, DI PIU' ● GIOCHI STRATEGICI PER SONY PLAYSTATION ● IL FUTURO DELLE SIMULAZIONI DI CORSA ● STAGIONE CALCISTICA '97/98

Cronache Namco

SI TERRÀ DAL SETTE AL NOVE SETTEMBRE L'EDIZIONE '97 DELL'ECTS, LA PIÙ IMPORTANTE MANIFESTAZIONE A CARATTERE VIDEOLUDICO DEL VECCHIO CONTINENTE. POTRETE TROVARE UNO SPECIALE APPROFONDITO SUL PROSSIMO NUMERO DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE.

MATTEO BITTANTI

L'ULTIMO QUARTO DEL 1997 si annuncia cruciale per Namco. Dopo la commercializzazione di *Time Crisis* in Giappone (la versione italiana è prevista la fine di ottobre), l'etichetta nipponica pubblicherà *Gun Bullet*, il secondo titolo basato sulla pistola a raggi luminosi *GunCon*. Il titolo, che sarà commercializzato in Europa con una differente titolazione (*Point Blank*) è apparso nelle sala giochi nipponiche tre anni fa. Il gioco presenta ben 48 livelli e varie modalità di gioco (*arcade*, allenamento e collettivo) L'opzione di gioco collettivo consente la partecipazione di numerosi giocatori. La versione PlayStation propone una modalità inedita che include trenta nuovi scenari e un "*quest mode*", nella quale muoveremo un personaggio sullo schermo nella direzione del colpo sparato. Il coloratissimo sparatutto a bersaglio è caratterizzato da una certa dose di umorismo e da personaggi caratterizzata dal classico design obeso/demenziale proprio di una parte della produzione nipponica. Oltre a *GunBullet*, altre due titoli fondamentali per Namco sono ***Tekken 3***, previsto il 15 dicembre in Giappone (possibile il lancio simultaneo negli *States*) e ***Tales of Destiny***, la cui data di uscita è stata posticipata ai primi mesi del '98. La versione PlayStation di ***Tekken 3*** dovrebbe includere tutti i venti lottatori dell'originale (dieci personaggi, Nina Williams, Eddy Gordo, King, Forrest Law, Lei Wulong, Yoshimitsu, Paul Phoenix, Ling Xiaoyu, Hwoarang, Jin Mishima + vari semi-boss Kuma, Julia Chang, Gun Jack, Mokujin, Bryan Fury, Heihachi Mishima e i due orchi). L'atteso ***Pac-Man Ghost Zone***, inizialmente annunciato per novembre, è stato posticipato al primo quarto del 1998. Ci consoleremo con ***Klonoa*** (vedi anteprima)... Namco ha inoltre stretto un'alleanza strategica con SquareSoft per la creazione di una serie di coin-op. Il primo progetto riguarda un picchiaduro tridimensionale che debutterà in sala giochi nei primi mesi del 1998 ed eventualmente convertito per Sony PlayStation. Il gioco - che non ha ancora un titolo - sarà sviluppato da Dream Factory, il team responsabile per gli ottimi ***Tobal #1*** e ***#2***, e si baserà su hardware System 12, lo stesso di ***Tekken 3***. Secondo alcune voci di corridoio potrebbe trattarsi di una sorta di ***Tobal Deluxe*** e potrebbe persino avvalersi del contributo di Akira Toriyama (vedi SPC #39). Per quanto concerne lo sviluppo di titoli PC da parte di Namco, l'etichetta ha ufficialmente dichiarato che non intende più supportare la scheda acceleratrice per PC *Power VR*. In compenso l'etichetta nipponica supporterà Nintendo 64. Due titoli, una simulazione di calcio e di baseball (***Family Stadium 64***), sono attualmente in fase di sviluppo. Namco sta inoltre lavorando a un nuovo, rivoluzionario *controller* per Sony PlayStation dotato di effetto di *feedback*. Nella versione Namco, il solenoide agirà direttamente sullo *stick* e non sul controller, come nella versione giapponese del pad analogico Sony. Sarebbero in fase di sviluppo due titoli che sfrutteranno il nuovo *controller* a reazione. Infine, Namco e Dream Pictures Studio stanno lavorando a un film di animazione in computer grafica sulla falsariga di *Toy Story* che sarà pronto per la fine dell'anno. Secondo alcune indiscrezioni, il soggetto del film sarà ***Tekken***...



Best Seller

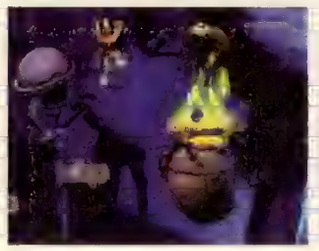
Quali sono i dieci titoli più venduti in Giappone nel corso del 1997?

1.	*Final Fantasy VII*	3.610.000 copie
2.	*I.Q Intelligent Cube*	560.000 copie
3.	*PaRappa the Rapper*	530.000 copie
4.	*Pocket Monster - Red*	459.000 copie
5.	*Pocket Monster - Green*	457.000 copie
6.	*Mario Kart 64*	390.000 copie
7.	*Ace Combat*	388.000 copie
8.	*Bushido Blade*	370.000 copie
9.	*Evangelion 2nd Impression*	350.000 copie
10.	*Puyo Puyo*	330.000 copie

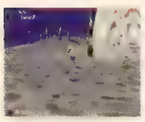
PREVISTO PER AGOSTO IN GIAPPONE, GUN BULLET È IL SECONDO TITOLO CHE SFRUTTA IL GUNCON NAMCO. RECENSIONE COMPLETA SUL PROSSIMO NUMERO.

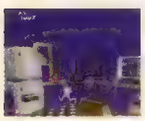
Piattaforme Poligonali

LO SVILUPPO DI EARTHWORM JIM 3 non è stato affidato ad un team di Shiny, bensì a VIS, etichetta scozzese. Il personaggio creato da Dave Perry e Doug Tenapel ritorna in un'avventura psichedelica prevista per il gennaio del 1998. Come impone il trend, il gioco presenta personaggi e ambientazioni tridimensionali. Ritroveremo vecchie ciabatte come Psycrow e Bob il Pesce Rosso e faremo la conoscenza del coniglio nazista



Rabid e degli Zombies discotecari. Da DreamWorks Interactive (*Lost World*) arriva *Skull Monkeys*, clone a trentadue bit di *Donkey Kong Country*... Il protagonista di *Skull Monkeys* è Kalyman, già apparso in *Neverhood* per PC. Come in *Clay Fighter*, i personaggi sembrano fatti di plastilina. Del progetto si stanno occupando molti dei programmatori di *Earthworm Jim*. Fox Interactive pubblicherà *Croc*, il nuovo gioco sviluppato dagli inglesi Argonaut. Il coccodrillone è il protagonista di un'avventura caratterizzata da quaranta livelli pieni di mostriciattoli. Uscita prevista: primo quarto del '98...





EARTHWORM JIM RITORNA CON UNA DIMENSIONE IN PIÙ...

A SINISTRA SKULL MONKEYS, *NUOVO TITOLO DI* DREAMWORKS INTERACTIVE, *MENTRE QUI A DESTRA IN BASSO FA LA PRORRIA COMPARSA* CROC, *IL SIMPATICO COCCODRILLO DELLA* ARGONAUT.

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA
e.mail: millen@hesp.it

DA SETTEMBRE COLLEZIONE COMPLETA MODELLINI
EVANGELLION BANDAI
NOVITÀ ESCLUSIVE DAL GIAPPONE

OFFERTA TITOLI PSX

PRIMO GRUPPO: legacy of kain, mega man x 3, excalibur, tenka, nhl '97, ridge racer rev., star gladiators, actua soccer 2, over blood, tekken 2, broken sword, ten pin halley, cronicles of sword, exen, nhl power play, wing commander 4, resident evil, little big adventure, destruction derby 2.

SECONDO GRUPPO: galaxian 3, slamscape, spot 2, project overkill, dark forces, the hive, riot, need 4 speed, killing zone, arcade classic, po'ed, prime goal, conira, tokyo h. batlle, davis cup tennis, carnage heart, blast chamber, re-loaded, firo & klowd, a4 evolution, striker '96, super sonic rac., strike point, tunnel b1, cyberis

1 TITOLO DEL PRIMO GRUPPO + UNO DEL SECONDO L. 139.000
2 TITOLI DEL SECONDO GRUPPO L. 109.000
3 TITOLI DEL SECONDO GRUPPO L. 149.000

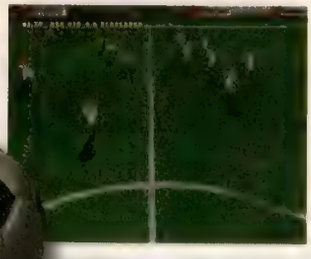
NEWS MODELLINI MADE IN JAPAN

VINILE GOLDRAKE - GHETTA 1 - GHETTA 2
GHETTA 3 - MAZINGA Z 50 cm - GIANT ROBOT
EVA 01 - KENSHIRO - ROUL

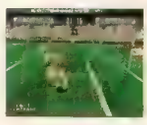
RESINE GOLDRAKE R - JEEG R - GAIKING R
MAZINGA Z R - DAYTAN 3 - DALTANIUS
VULTUS V - COMBATER V - DANGUARD
DAIMOS - RED BARON - GUNDAM 1/220

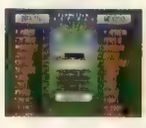
Il **calcio** *fa bene alle* **ossa**

ACTUA SOCCER 2: *ALLA GREMLIN ASSICURANO CHE IL TITOLO IN QUESTIONE SARÀ LARGAMENTE MIGLIORE DEL PREDECESSORE.*



dimensionali realistici e definiti. Novantadue squadre, gioco notturno, sonoro interattivo. Data di pubblicazione: ottobre. Cogliamo l'occasione per segnalare che è disponibile nella versione *Platinum* il primo episodio della serie, *Actua Soccer*. Anco sta convertendo *Kick Off '97*. L'originale PC non ci ha minimamennte convinto e ci auguriamo che la versione PlayStation presenti una giocabilità migliore. Anco ha privilegiato una visuale alla *FIFA '97* rinnegando le tradizionali prospettive "a volo d'uccello" rese celebri da *Kick Off* e *Player Manager*. Uscita prevista: ottobre. Mindscape distribuirà la versione PAL di *Super Football Champ*, simulazione di calcio targata Taito che in Giappone ha vissuti i classici quindici secondi di gloria. Conversione diretta dell'omonimo coin-op basato su schede Jamma, *Super Football Champ* offre trenta squadre nazionali, possibilità di gioco a quattro tramite *multitap*. Uscita prevista: settembre. In arrivo anche *Power Soccer 2*, il seguito del gioco di calcio Psygnosis. Sul fronte dell'importazione parallela, sono arrivati nei negozi le ultime incarnazioni di *Formation Soccer* e *Winning Eleven*, targate rispettivamente Human e Konami. La prima si intitola *Formation Soccer '97 - Road to France*, la seconda è *World Winning Eleven '97*. Recensioni imminenti. Chiudiamo confermando che sarà presentata a Londra, durante l'*ECTS*, la versione console dell'attesissimo *Sensible Soccer 2000*...





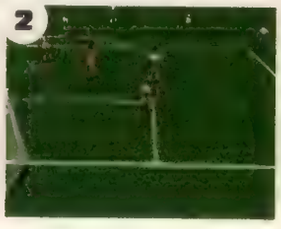
ALCUNE IMMAGINI DI SUPER FOOTBALL CHAMP, TITOLO TAITO CHE IN GIAPPONE È STATO ACCOLTO CON DISCRETO ENTUSIASMO.

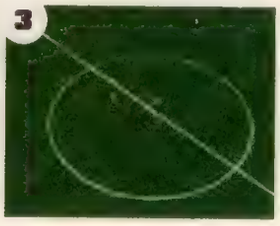
WORLD WINNING ELEVEN '97 *(KONAMI): NEI NEGOZI.*

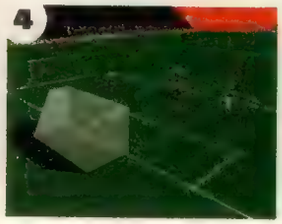
***PER PREPARARSI NEL MIGLIORE DEI MODI AI MONDIALI,* FORMATION SOCCER - ROAD TO FRANCE *(HUMAN)*...**

LA NUOVA STAGIONE CALCISTICA è appena cominciata e, com'era lecito aspettarsi, le varie etichette si apprestano a introdurre sul mercato un grande numero di titoli sportivi per Sony PlayStation. Gremlin propone *Actua Soccer 2*, un *sequel* fortemente rinnovato e non un mero *update* della precedente - invero pallida - incarnazione. Grazie al nuovo *engine* tridimensionale, i programmatori inglesi sono riusciti a creare ambienti tri-

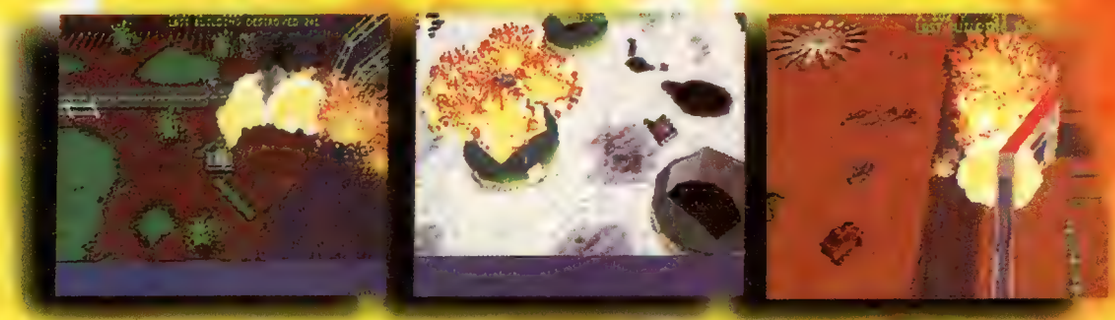
(FOTO 1-5)* KICK OFF '97: *SIAMO LONTANI ANNI LUCE DAI CAPOLAVORI OPERA DELL'UNICO E SOLO DINO DINI...







MISSIONE: DISTRUGGERE!



MASS® DESTRUCTION

PlayStation

CD-ROM

Requisiti del sistema - Windows:

Processore	486DX66 o superiore
CD-Rom	Doppia velocità
Memoria	8MB Ram (4,5 MB liberi)
Monitor	640X480,256 colori (8 bit)
Audio	8-bit, MPC compatibile
Sistema	Windows 3.11 o Windows 95

BMG INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

Giochi di **Corsa**: la **Nuova** Ondata

TEST DRIVE 4: *LA PROVENIENZA DEI PROGRAMMATORI DEL TEAM PITBULL SYNDICATE È ALQUANTO EVIDENTE DAL LOOK DEL GIOCO.*

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO: Infogrames ha eliminato l'*editor* di tracciati dalla versione definitiva di ***V-Rally***, seguendo l'esempio di Psygnosis (vedi le assenze del *replay* configurabile e dalla modalità di gioco in *link* di ***Destruction Derby***). Come segnalato sul numero 39 di **Super PlayStation Console**, Accolade sta lavorando al promettente ***Test Drive 4*** (dicembre). Sviluppato dagli inglesi Pitbull Syndacate - etichetta che raccoglie alcuni ex programmatori Psygnosis - il gioco include dieci vetture e sei differenti tracciati (San Francisco, Lake District in Inghilterra, le Alpi svizzere, Monaco di Baviera, Kyoto e Washington, DC). E' prevista invece per il cinque di settembre la commercializzazione della versione PAL di ***Total Drivin'*** di Eutechnyx. ***Total Drivin*** è compatibile con il *NegCon*, il sottoutilizzato (e sottovalutato) pad Namco. Il controllo della vettura avviene attraverso le frecce direzionali come nei classici titoli di corsa, ma per sterzate improvvise è meglio fare ricorso ai tasti R2/L2. Quaranta veicoli disponibili, tre tipologie di percorso: Paris-Dakar, Off-Road e sportivi. Tra le locazioni disponibili segnaliamo le Alpi svizzere, Hong Kong, Polinesia, Egitto, la Scozia, Mosca etc. Quattro modalità di gioco differenti: singolo, *split screen, split screen linkato* e gara a tempo. Recensione completa sul prossimo numero. A partire dal cinque di settembre - salvo ritardi dell'ultima ora - potrete trovare nei negozi anche la versione PAL di ***Ray Tracer*** (Taito), discreto *remake* a 32-bit di ***Chase HQ***. La recensione della versione giapponese è stata pubblicata qualche mese fa. Poco prima di andare in stampa abbiamo ricevuto una versione completa al 70% di ***Explosive Racing***, seguito di ***Burning Road***. Il gioco, sviluppato da Toka e pubblicato da FunSoft include quindici veicoli, supporto *link*, tre livelli di difficoltà. Per un test completo non perdete il prossimo numero. Lo sviluppo di ***Screamer 2*** procede a ritmo sostenuto. Virgin ha rilasciato una serie di informazioni relative alla versione PlayStation del *racing game* di Milestone. ***Screamer 2*** - attualmente nelle mani di Krysalis - si basa su una versione ottimizzata dell'*engine* originale, include sei differenti tracciati più uno segreto. Oltre alle quattro vetture standard sono state inserite quattro macchine extra. Le modalità di gioco disponibili sono torneo, sfida contro il tempo, sfida a due (attraverso *split screen* orizzontale e non *link*). ***Screamer 2*** è previsto per la fine di ottobre, quindi potrete trovare ulteriori informazioni, se non addirittura la recensione, sul prossimo numero. ASC Games ha annunciato ***TNN Hardcore 2***. Sviluppato da Top Dog, il *sequel* del rivale di ***Monster Truck Rally*** include sedici nuovi tracciati (tra cui Grand Canyon, Colorado Mountains, New Orleans Swampland e il deserto di Las Vegas) e dieci fuoristrada. ***TNN Hardcore 2*** sarà disponibile a novembre negli *States*, mentre la versione PAL è ancora in cerca di un distributore. Ubisoft ha annunciato ***International Rally Championship***, una simulazione di corsa che si pone come alternativa al gettonatissimo ***V-Rally***. Anteprima imminente. Se avete accesso a Internet e siete alla ricerca di informazioni sui migliori simulatori di corsa per Sony PlayStation, date un'occhiata a questi siti: *http://www.public.usit.net/fee/nfs/nfs.html* (***Need for Speed***) *http://wwwperso.hol.fr/~fhory/porsche.html* (***Porsche Challenge***), *http://www.algonet.se/~station/f1/f1.htm* (***Formula One***). Concludiamo con la notizia che dovrebbe essere già arrivato nei negozi la versione *nice price* di ***Ridge Racer Revolution***.

GRAZIE A UN CAVO LINK E AL DOPPIO SPLIT SCREEN, È POSSIBILE SFIDARE TRE AMICI UMANI (TOTAL DRIVIN').

SCREAMER 2 (VIRGIN)

RIDGE RACER REVOLUTION *È DISPONIBILE AL PREZZO DI 49.000 LIRE NELLA COLLANA* **PLATINUM.**

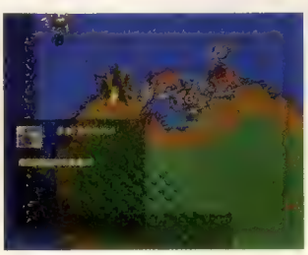
RAYTRACER *È : LA VERSIONE PAL, SALVO IMPREVISTI, VEDRÀ LA LUCE IL 5 SETTEMBRE.*

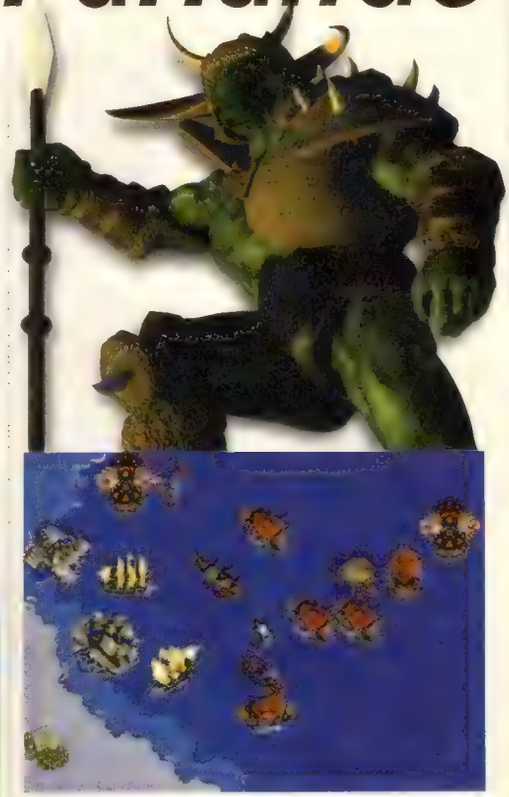
TNN HARDCORE 2: *ASC GAMES INIZIA A FARE SUL SERIO...*

Strategicamente Parlando

MARS ATTACKS! INCONTRA Command & Conquer. Eidos Interactive ha presentato la versione PlayStation di *Conquest Earth*, un gioco di strategia in tempo reale che ha già ottenuto un buon successo di vendite e di critica nell'incarnazione PC. Sviluppato da Data Design, il gioco vanta un design suggestivo e un *gameplay* intuitivo. L'uscita di *Conquest Earth* è prevista per ottobre. Sony pubblicherà la versione PlayStation di *Z*, l'ultimo successo di Bitmap Brothers per PC. Il *wargame* in tempo reale dell'etichetta inglese si distingue dai vari cloni di *Red Alert* per la frenesia dei combattimenti e per la mancanza della componente meramente gestionale. L'uscita di *Z* è prevista per la fine dell'anno. In chiusura di numero abbiamo ricevuto una copia di *WarCraft 2*, distribuito in Italia da CTO. Il *wargame* targato Blizzard vanta un testo in italiano, un'ottima giocabilità e un gran numero di livelli. Potrete trovare una recensione completa sul prossimo numero.

CONQUEST EARTH: COMMAND & CONQUER *HA VERAMENTE FATTO SCUOLA...*





DIRETTAMENTE DA PC, WARCRAFT 2 *(BLIZZARD).*

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85

E-MAIL: AMICI@INRETE.IT

Amici del Gioco
CORSO ROMA C. so MONCALIERI

Moncalieri
Torino
Corso Roma, 48

Orario: 9-13,30/15,30-19,30

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

TAMAGOTCHI DISPONIBILE

L. 89.000

SAT E PSX L. 85.000

SUPER ACCESSORI

JOYSTIC L. 79.000

JOYPAD ANALOGICO L. 59.000

TELEFONARE

PLAYSTATION + GIOCO OFFERTISSIMA

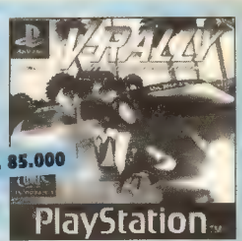
PLAYSTATION

4-4-2	TELEFONARE
PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 49.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 39.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	L. 69.000
AGENT ARMSTRONG	TELEFONARE
AIR RACE	TELEFONARE
APOCALYPSE	TELEFONARE
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L. 89.000
BOTTON OF THE 9TH 97	TELEFONARE
BROKEN SWORD	L. 89.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUBSY 3D	L. 79.000
CARNAGE HEART	L. 69.000
CASTELVANIA	L. 89.000
COMMAND 2 CONQUER	L. 89.000
CRASH BANDICOOT	L. 89.000
CRYPT KILLER	L. 89.000
DARK FORCES	TELEFONARE
DESTRUCTION DERBY 2	L. 89.000
DIE HARD TRYLOGY	L. 89.000
DISCWORLD	L. 89.000
DOOM	L. 89.000
EXTREME GAME 2	L. 79.000
F 1	L. 89.000
FATAL FURY	L. 79.000
FIFA '97	L. 75.000
FINAL FANTASY VII	TELEFONARE
FORMULA KARTS	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
GUNSHIP 2000	L. 89.000
HEXEN	L. 89.000
INDEPENDECE DAY	L. 89.000
INT. ADIDAS SOCCER 2	L. 89.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L. 89.000
JONAH LOMU RUGBY	L. 89.000
K1 LEGEND KICK BOXING	TELEFONARE
KING OF FIGHTER	OFFERTA
MADDEN '97	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	TELEFONARE
MECHWARRIOR 2	OFFERTISSIMA
MEGAMAN X3	L. 79.000
MICROMACHINE 3D	L. 85.000
MONSTER TRUCK	L. 85.000
MOTOR MASH	TELEFONARE
MOTOR TOON GP 2	L. 85.000
MUSEUM VOL. 2	OFFERTISSIMA
MUSEUM VOL. 3	OFFERTISSIMA
MYST	L. 89.000
NAMCO MUSEUM VOL. 1	OFFERTA
NIGHTMARE CREATURES	TELEFONARE
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	TELEFONARE
OLIMPIC GAMES	L. 69.000
PANDEMONIUM	L. 79.000
PARAPPA THE RAPPA	TELEFONARE
PI MED MANAGER	L. 89.000
PROJECT X 2	TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L. 89.000
RAGE RACER	L. 89.000
RAMA	TELEFONARE
RAPID RACER	TELEFONARE
RAVEN PROGECT 3D	TELEFONARE
RAYMAN	L. 79.000
RAY TRACER	L. 79.000
REBEL MOON	TELEFONARE
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 89.000
ROAD RAGE	TELEFONARE
ROCKMAN 8	L. 79.000
SAMURAI SHOWDOWN	L. 79.000
SENTIENT	L. 92.000
SOUL BLADE	L. 89.000
SOVIET STRIKE	L. 89.000
SPIDER	L. 79.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	L. 89.000
SUI KODEN	L. 85 000
SUPER PANG COLLECTION	L. 79.000
SWAGMAN	TELEFONARE
TEKKEN 2	L. 89.000
THE CROW: CITY OF ANGELS	L. 89.000
THE LOST WORLD	TELEFONARE
THE NEED FOR SPEED II	L. 89.000
THEME PARK	L. 69.000
TOMB RAIDER + JOIPAD	L. 105.000
TOMB RAIDER	L. 89.000
TOTAL DRIVING	TELEFONARE
TOTAL NBA '97	L. 79.000
TRASPORT TYCOON	L. 92.000
TWISTED METAL 2	L. 85.000
V-RALLY	OFFERTISSIMA
VANDAL HEARTS	L. 92.000
VICTORY BOXING	L. 85.000
WAR KRAFT 2	L. 89.000
WARHAMMER	TELEFONARE
WING COMMANDER IV	L. 92.000
WIPE OUT 2097	L. 89.000
Z	L. 89.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation PLATINUM da L. 42.000

AIR COMBAT PLAT - BUST A MOVE 2 PLAT - FADE TO BACK PLAT - FIFA 96 PLAT - ACTUA SOCCER PLAT - LOADED PLAT - ALIEN TRILOGY PLAT - RIDGE RACER PLAT - RAYMAN PLAT - TEKKEN PLAT - TOSHIDEN PLAT - WIPEOUT PLAT - DESTRUCTION DARBY PLAT -



IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19

SI EFFETTUA LISTINO

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Miscellanea

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Quali sono i titoli preferiti dalla redazione di **Super PlayStation Console**? *Check 'em out...*

ACE COMBAT 2

Recensito sul numero 39 di SPC, il seguito del simulatore di combattimenti aerei targato Namco dimostra che sfruttando a fondo l'hardware PlayStation si possono fare davvero grandi cose. Consigliato a tutti coloro che erano rimasti delusi dal primo episodio. Disponibile solo in formato NTSC, la versione PAL arriverà solo verso la fine dell'anno...

ISS PRO

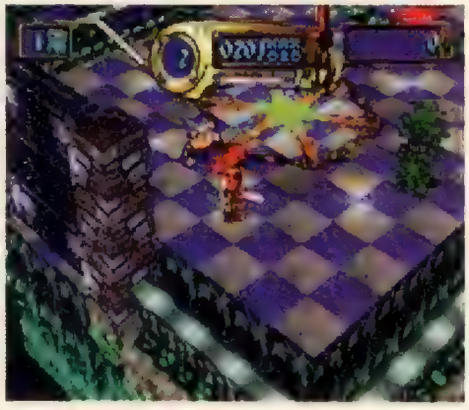
International Superstars Soccer Pro è la migliore simulazione di calcio per Sony PlayStation. Dietro l'interminabile titolo si cela la versione europea di *Winning Eleven '97*. Interamente tridimensionale (a differenza del predecessore *International Superstar Soccer Deluxe*), *ISSP* ha meritato 90% sul numero 37 di **Super PlayStation Console**. Disponibile anche la versione americana, intitolata *Goal Storm '97*.

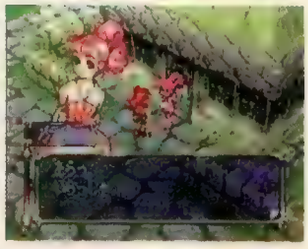
TOBAL 2

Recensito sul numero 37 di SPC con un eclatante 90%, il nuovo picchiaduro SquareSoft presenta una formula davvero originale e segna una frattura netta rispetto alla produzione Capcom e Namco. Se a livello grafico non può competere con *Soul Edge*, dal punto di vista del *gameplay* non è secondo a nessuno! Disponibile esclusivamente in versione nipponica (quella europea è prevista per novembre).

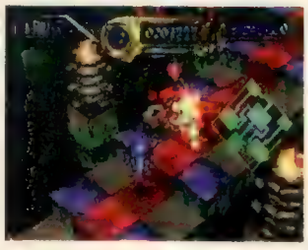
CASTLEVANIA X

Attualmente disponibile solo in versione giapponese, *Castlevania X* è la dimostrazione che Konami, quando ci si mette d'impegno, resta ancora una colonna del settore videoludico. Oltre a una cosmesi bidimensionale semplicemente spettacolare, *Castlevania X* vanta una struttura di gioco davvero coinvolgente (93% su SPC 37). La versione europea, sottotitolata *Symphony of the Night*, sarà disponibile solo alla fine di settembre.





LA VERSIONE NIPPONICA DELL'ATTESO RPG OTHER LIFE AZURE DREAMS È PREVISTA PER LA FINE DI SETTEMBRE. RILEVANTE LA COMPONENTE DI TESTO IN LINGUA GIAPPONESE...



KONAMI STA LAVORANDO a ben tre giochi di ruolo: ***Other Life Azure Dreams*** (25 settembre), ***Genso Suikoden 2*** (gennaio 1998) e ***Twinbee RPG*** (gennaio 1998). Le date si riferiscono alle versioni giapponesi. *Other Life Azure Dreams* è incentrato sulle vicende di un giovane guerriero che si mette in cammino alla ricerca del padre, scomparso sette anni prima durante l'esplorazione di una misteriosa torre alla ricerca di un tesoro. La componente cosmetica è davvero entusiasmante e sembra in grado di rivaleggiare quella dell'atteso ***Breath of Fire III*** di Capcom. La versione in lingua inglese di ***Other Life Azure Dream*** sarà disponibile nel gennaio del 1998. Tra gli alti titoli in fase di sviluppo nei laboratori Konami segnaliamo ***Break Point*** (simulazione di tennis prevista per il 18 settembre), ***Parowars*** (4 settembre) e l'atteso seguito di ***Vandal Hearts*** (data d'uscita ancora da annunciare).

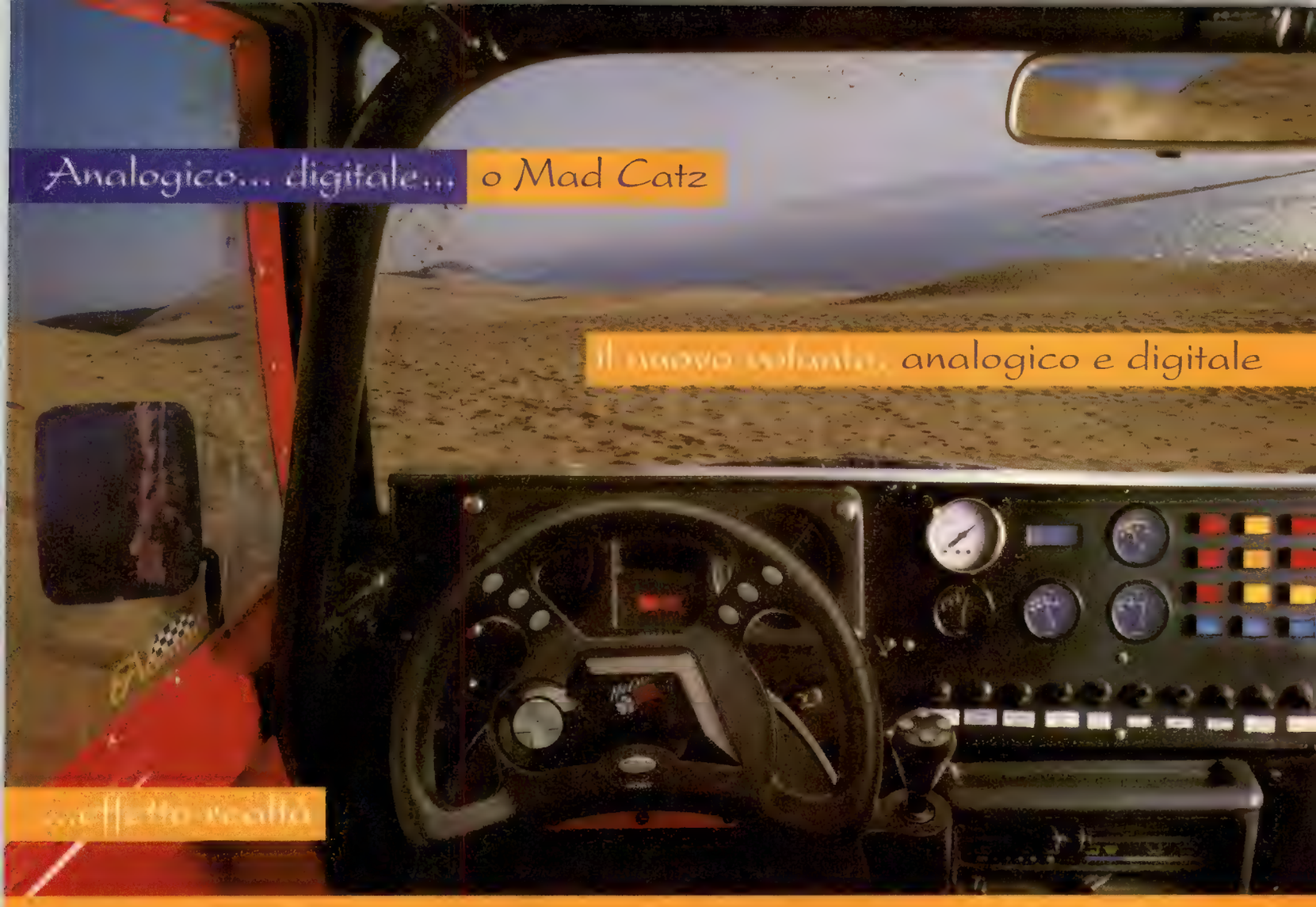
IN BLOODY ROAR, IL LOTTATORE UMANO SI TRASFORMA IN ANIMALE DURANTE L'INCONTRO... AVETE PRESENTE MANIMAL?

Raizing sta sviluppando ***Bloody Roar*** (*aka* ***Beastorizer***), un picchiaduro tridimensionale che introduce alcune interessanti novità, come la possibilità di trasformarsi in bestie feroci nel bel mezzo di un combattimento. Segnaliamo anche la presenza di dosi massicce di violenza digitale: sangue e mosse *à la* ***Mortal Kombat*** arricchiscono un *gameplay* per certi versi tradizionale. Animazioni abbastanza fluide (30 fps), ma fondali un po' scarni. Il titolo sarà pubblicato a novembre da Sony Computer Entertainment of America.

Per gli amanti delle statistiche, ecco una serie di dati piuttosto interessanti. L'attuale base installata PlayStation ha superato quota sedici milioni ed è così ripartita: Giappone 7,5 milioni, Stati Uniti : 4,8 milioni, Europa: 3,7 milioni. In Giappone sono stati venduti oltre 59 milioni di giochi contro i 30 degli *States* e i 25 dell'Europa. Gli sviluppatori software giapponesi sono oltre 540, quelli americani 180, quelli europei 130. La produzione mensile di console è di 1,5 milioni di unità (contro i 1,2 milioni di Nintendo 64) e salirà a 1,8 nella stagione invernale. Infine, il 40% dei giocatori di ***Parappa The Rappa*** sono donne... Volete un consiglio da amico? Datevi all'ippica. Ci credereste che, in Giappone, i pre-ordini di ***Derby Stallion***, un simulatore di corse di cavalli targato ASCII, hanno superato quelli di ***Final Fantasy VII***?E se vi dicessi che Namco ha venduto qualcosa come 380.000 copie di ***Ace Combat 2*** in tre giorni? Comunque, il primato di ***Tekken 2*** (428.000 pezzi in tre giorni) resta.

TOMB RAIDER 2 *È PREVISTO PER NOVEMBRE. INTANTO BECCATEVI QUALCHE IMMAGINE INEDITA...*

RESIDENT EVIL 2, *UN ALTRO SEGUITO ATTESISSIMO, ARRIVERÀ SOLO NEI PRIMI MESI DEL 1998.*



MAD CATZ

http://www.madcatz.com

Compatibile con tutti i giochi...

Servizio di assistenza telefonica
via e-mail e online

Studio Markt - Milano

- con licenza Sony
- compatibile con tutti i giochi Playstation

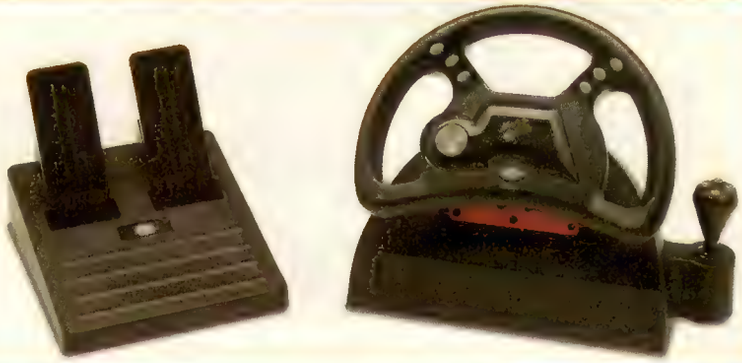
PlayStation

3D PLANET

3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

VIA DEI PLATANI, 7
20090 - BUCCINASCO (MILANO)
TEL. 02/4473949

Kit completo di pedaliera. L'unico comparato dalla critica ai volanti delle auto da competizione.



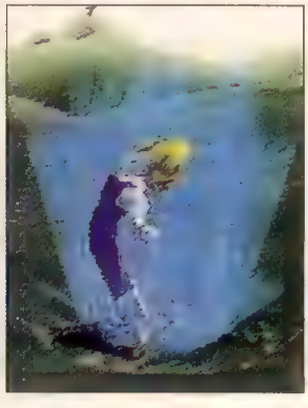
Tutti i marchi citati o illustrati sono di proprietà delle rispettive Case produttrici

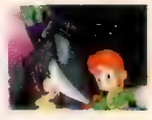
Big in Japan

*I **festival** e i **private show** sono ormai parte integrante delle campagne promozionali dei **big** dell'intrattenimento **videoludico** nipponico. Dopo **Sega** e **SNK**, anche **Sony** ha promosso durante l'estate una serie di appuntamenti con il pubblico giapponese nell'ambito dell'iniziativa del **PlayStation Summer Festival**. Decine di giochi sono stati a disposizione dei numerosi fan accorsi all'happening **completamente gratuito**, aperto dal mattino alla sera. Lunghe giornate all'insegna di **PlayStation**, dove si poteva toccare con mano la qualità dei nuovi titoli che usciranno nei mesi autunnali. E in **Italia**? A parte **sagre** rionali, pallide **anguriate** ai bordi delle strade e ritriti Festival dell'**Unità** non si è visto altro. **Triste**...*

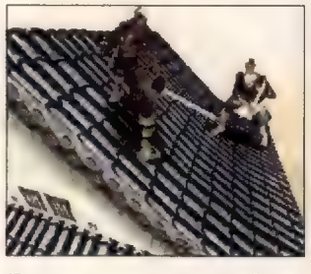
DURANTE IL PLAYSTATION SUMMER FESTIVAL sono stati presentati titoli del calibro di ***Mega Man X4, Marvel Super Heroes, Ghost In The Shell, Gun Bullet, Cool Boarders 2, Reciproheat 5000, Gundam - Perfect One Year War, Armored Troopers Votoms*** nonchè la trasposizione videoludica della serie animata ***Dragonball GT***. La versione definitiva è stata ribattezzata ***Dragonball Final Bout*** e presenta una nuova modalità che consente di memorizzare il livello d'esperienza dei personaggi per futuri combattimenti. La meccanica di gioco è simile a quella della serie ***Super Butoden***. Le diverse inquadrature offerte dalla grafica in 3D verranno utilizzate per rendere i colpi speciali ancora più spettacolari, elemento drammaticamente assente in ***Ultimate Battle 22***. La data di uscita è fissata per agosto, quindi ***Dragonball Final Bout*** sarà già nei negozi nel momento in cui leggete queste righe. Per evitare un bidone - di Bandai c'è poco da fidarsi - vi consigliamo di attendere la recensione che pubblicheremo sul prossimo numero. Durante la cerimonia, sono stati premiati i titoli che hanno venduto più di un milione di pezzi in Giappone (***Resident Evil***) o tre milioni di pezzi (***Final Fantasy VII***, che ha sfondato il tetto delle 3.700.000 copie vendute). SquareSoft ha ricevuto un premio in denaro di circa 40 milioni di lire. Congedandosi dai presenti, il presidente del progetto PlayStation in Giappone Takeshi Maruyama ha dichiarato che oggi *"Sony PlayStation è lo standard del divertimento elettronico"*. Tra i nuovi titoli "made In Sony" visti di sfuggita al *PlayStation Summer Festival* segnaliamo ***Dimensional Ninja Action Movie: Tenchu***, un *action game* poligonale che ha come protagonisti due letali ninja, Rikimaru e Ayame. L'azione si svolge nel sanguinoso Giappone feudale. Spettacolari scontri in esotici castelli orientali, emozionanti combattimenti con armi e a mani nude, e sangue a fiumi saranno i principali elementi di questo titolo che promette una grande libertà di movimento unita a una grafica mozzafiato. Praticamente ***The Last Ninja*** a 32-bit. Dagli autori del bizzarro ***Parappa The Rapper*** arriva il secondo gioco presentato, ***Transforming Assault Gun Bike***. Questa simulazione di guida futuristica vi mette ai comandi di una moto capace di trasformarsi in tre veicoli differenti che vi consentirà di avere la meglio contro i vostri avversari. L'ultimo titolo presentato è un *arcade adventure* intitolato ***Escaper***. In questo gioco potrete scegliere tra due personaggi, Escaper e Danger, e affrontare due avventure differenti in cerca della loro memoria perduta. Tra le sue caratteristiche più interessanti segnaliamo un elevato numero di enigmi da risolvere e la presenza di molte locazioni segrete. Completando i vari livelli recupererete una parte della vostra memoria. I tre titoli sono ancora a uno stadio iniziale di sviluppo e non si prevede la loro uscita prima del '98, quindi torneremo a parlarne. Più vicina a noi è la pubblicazione di ***Laguna Cure*** (Sony), previsto per il 25 settembre. Realizzato interamente in grafica poligonale, il nuovo gioco di ruolo vanta alcune interessanti innovazioni che riguardano principalmente il *battle system* e il modo in cui vengono ingaggiati nuovi elementi per il proprio *party*. Per effettuare quest'operazione dovrete affrontare e vincere le nuove reclute che si uniranno a voi solo se il vostro livello di esperienza sarà più elevato del loro. Per quanto riguarda l'interfaccia di combattimento il gioco introduce un nuovo sistema chiamato *Memory Battle System* che vi consente di memorizzare l'equipaggiamento e il livello di esperienza dei vostri personaggi per poi utilizzarli contro un vostro amico in

DRAGONBALL FINAL BOUT, *FINALMENTE UN PICCHIADURO BANDAI DEGNO DI QUESTO NOME?*

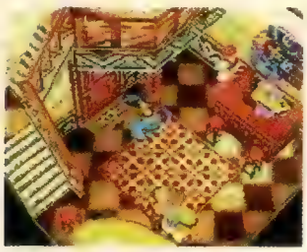




STORY OF MARS *È L'ULTIMA CREAZIONE IN ORDINE DI TEMPO DELL'AUTORE DEL CELEBRE* SAKURA TAISEN.



TENCHU *OFFRE UNA QUALITÀ GRAFICA SENZA PARAGONI.*



LAGUNA CURE, *MEGLIO DI* ARC THE LAD?

***DAGLI AUTORI DI* LODOSS *E* MACROSS *ECCO IL SENSAZIONALE* ESCAFLOWNE.**

un *versus mode*. Oltre a ***Laguna Cure*** Sony sta sviluppando un nuovo RPG realizzato per un *target* d'utenza particolarmente adulto. ***Linda Cube Again*** è un titolo dalla grafica bidimensionale (forse anche un po' spartana se paragonata a titoli come ***Arc The Lad)***, caratterizzato da una storia alquanto singolare. I protagonisti del gioco dovranno infatti cercare 120 razze di animali differenti per poi imbarcarle sulla loro astronave salvandole così dalla distruzione del pianeta. ***Linda Cube Again*** non sarà comunque un semplice gioco di ruolo in quanto conterrà alcuni elementi presi dai *simulation game*. La data di uscita è fissata per questo autunno anche se fonti non ufficiali affermano che dovremo aspettare fino a Natale. Sempre entro quest'autunno vedrà la luce un nuovo *action game* poligonale di Sony, intitolato ***Dam Dam Stompland***, dove si dovranno sconfiggere i propri avversari, da soli o in coppia, saltando nella loro ombra. Gli scontri avvengono all'interno di numerose arene, ciascuna caratterizzata da una ambientazione differente. ***Dam Dam Stompland*** promette di essere un titolo particolarmente frenetico e originale, adatto a un pubblico di tutte l'età.

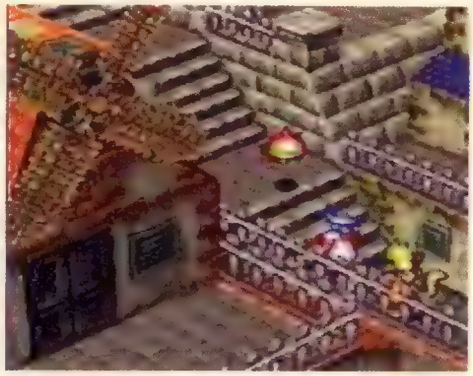
UN PICCHIADURO TASCABILE

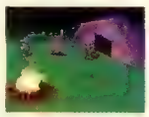
Dalla fusione del popolare picchiaduro ***Street Fighter Zero 2*** e del suo frenetico *puzzle* ***Super Puzzle Fighter 2X*** è scaturito ***Pocket Fighers***. Il *beat'em up*, il primo a vantare contemporaneamente la presenza dei personaggi di ***Darkstalkers*** e ***Street Fighter 2***, presenta le versioni *super deformed* dei personaggi dei due celebri picchiaduro e introduce alcuni elementi innovativi nella meccanica di gioco. La principale novità riguarda il modo in cui viene incrementata la barra delle *Super Combo*, che dipende dalla raccolta di particolari cristalli che appaiono su schermo colpendo il proprio avversario in modo particolarmente efficace. La versione coin-op di ***Pocket Fighters*** dovrebbe uscire entro la fine d'autunno seguita a ruota da quella PlayStation. E ora un *update* su ***Breath of Fire 3***. Il terzo capitolo della popolare saga di giochi di ruolo nata su Super Famicom utilizzerà due differenti tipi di visuale. Nei movimenti in città e sulla mappa si avrà una visuale isometrica bidimensionale pre-renderizzata, "alla ***Final Fantasy VII***". I *dungeons* saranno realizzati in grafica interamente poligonale così da consentire il cambio di visuale. Ogni personaggio possiede un'abilità speciale. Ad esempio il protagonista, Ryu, potrà roteare la spada per farsi largo tra la vegetazione. Gli attacchi degli avversari durante i movimenti su mappa avvengono casualmente. A differenza di altri giochi di ruolo, il luogo in cui verrete attaccati diverrà il vostro campo di battaglia, il che fa di ***BoF3*** una sorta di *action RPG*. Il sistema di battaglia è piuttosto convenzionale e utilizza menu a icone di facile interpretazione. La data di uscita è prevista per questo mese quindi attendetevi la recensione al più presto. Tra gli altri RPG in fase di arrivo dal Giappone abbiamo un titolo alquanto singolare realizzato dai Lovedelic per ASCII intitolato ***Moon***. Nei panni di un bambino saremo trascinati da un videogioco in un bizzarro mondo nel quale siamo completamente invisibili, eccezion fatta per i nostri indumenti. Per ***Moon*** è stata utilizzata una caratterizzazione dei personaggi estremamente originale oltre a una meccanica di gioco in tempo reale. Mentre vi muoverete all'interno del game infatti, il tempo trascorrerà adattando i fondali ai vari periodi della giornata. L'uscita di ***Moon*** è prevista per quest'autunno: al momento non si prevede nessuna versione occidentale del gioco. Sempre da ASCII segnaliamo ***Story of Mars***, *adventure RPG* creato dall'ideatore di ***Sakura Taisen*** e basato su una commedia trasmessa per radio in Giappone. Miscelando un'elevata qualità tecnica con una storia brillante e divertente, sembra che ASCII sia riuscita a ottenere un prodotto estremamente promettente, la cui uscita è attesa con trepidazione dai numerosi appassionati giapponesi di giochi di ruolo. Lo sviluppo di ***Story of Mars*** dovrebbe venir completato entro la fine dell'anno.

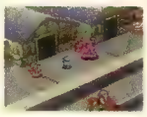
TRANSMISSION OF EVANGELION

Se invidiate gli utenti Saturn per le due trasposizioni videoludiche della popolare serie animata ***Evangelion*** potrete accontentarvi con il nuovo *action RPG* dedicato a un'altra serie-culto trasmessa l'anno scorso in Giappone, ***Tenkuu no Escaflowne***. L'ennesimo *tie-in* della Bandai ripropone in grafica isometrica gli scontri di questa spettacolare serie robotico/fantasy in sette differenti capitoli che propongono anche storie e personaggi realizzati *ex-novo*. La data di uscita è prevista entro la fine dell'anno. Sempre Bandai propone una nuova avventura grafica prevista per la fine dell'anno dal titolo bizzarro, ***R?MJ The Mistery Hospital***. Utilizzando una meccanica di gioco simile a ***D*** ed ***Enemy Zero*** di Warp, il prodotto ha come protagonista un giovane ragazzo giapponese intrappolato in un misterioso ospedale. Il vostro compito sarà quello di riuscire a fuggire risolvendo i vari enigmi che costellano il gioco. Concludiamo con Taito che ha praticamente ultimato ***Puzzle Force***, uno *spin-off* ispirato al picchiaduro poligonale ***Psychic Force***. La meccanica di gioco sarà la stessa di ***Puzzle Bobble***: l'unica variante sarà la presenza dei personaggi del suddetto picchiaduro. Chiudiamo con la notizia che Sony of Japan ha distribuito a partire dal 17 luglio un set di *memory card* trasparenti. Dubitiamo che verranno importate ufficialmente in occidente, ma non è detta l'ultima parola...

DIEGO CORTESE







BREATH OF FIRE 3, *IMMINENTE PER* SONY PLAYSTATION.

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI GIAPPONESI

PLAYSTATION UNIVERSALE L.389.000

BUSHIDO BLADE	L.125.000
BIGLIARDO IN 3D	TEL
BIO HAZARD 2	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHORO Q 2	TEL
DAKAR 97	L.139.000
DRAGON BALL Z 2	L.139.000
F1 CIRCUS	L.139.000
FIGHTERS IMPACT	TEL
GT MAX TOURING CAR	L.139.000
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	TEL
GUNDAM THE BATTLE MASTER	TEL
HYPER RALLY	L.79.000
HOKUTO NO KEN	L.129.000
KING OF FIGHTERS 96	L.139.000
INDY 500	TEL
LUPIN III	TEL
MACROSS	L.139.000
MARVEL S.HEROS	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NAMCO 2	L.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
RANMA 1/2	TEL
SAMURAI SHOWDOWN RPG	TEL
SEXY PARODIUS	L.129.000
SD GUNDAM CENTURY	TEL
SENGOKU MESOUH	TEL
SOUL EDGE	L.119.000
S.ROBOT WAR SHOOTING	TEL
S.FORM. SOCCER ROAD TO FRANCE	TEL
TOBAL 2	L.129.000
TIME CRISIS	TEL
JOYPAD PSX	L.29.900

FINE SCORTA:

BURNING ROAD USA	L.49.000
PROJECT OVERKILL USA	L.49.000
LOADED USA	L.39.000
NHL FACE OFF USA	L.39.000
CYBERSPEEDWAY USA	L.39.000
PO'ED USA	L.39.000

PLAYSTATION GIOCHI GIAPPONESI

ARC THE LAD MONSTER GAME	TEL
ARMORED CORE	L 139.000
BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT	TEL
BODY HAZARD	TEL
DRACULA X	TEL
DRAGON BALL Z 1	L.89 000
EOS	TEL
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL
METAL SLUG	TEL
GHOST IN THE SHELL	L.129.000
GUN BALLET	TEL
MOBILE SUIT GUNDAM-PREFECT 1 YEAR	TEL
PUZZLE FIGHTERS 2	L.119.000
RAYSTORM	L 139.000
RAY TRACER	TEL.
SENGOKU MESOU	L.139.000
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	L.139.000
ZERO DIVIDE 2	TEL
CAVO RGB SCAT	L.27.000

CD MUSICALI CARTONI JAP:

SERIE DRAGON BALL Z	L.39.000
SERIE SAILOR MOON	L.39.000
SERIE RANMA 1/2	L.39.000
STAMP.T-SHIRT DRAGONBALLZ	L.10.000
STAMPAT-SHIRTSAILORMOON	L.10.000
FELPE SAILOR MOON	L.45.000
FELPE DRAGON BALL Z	L.45.000
SALVADANAI DBZ O S.M.	L.35.000

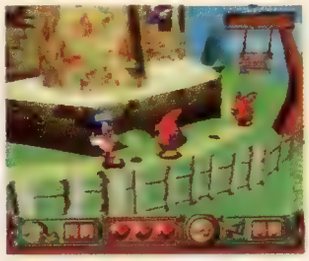
VIDEOCASSETTE LINGUA ORIGINALE:

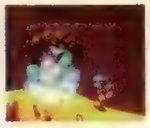
DRAGON BALL Z	L.34.000
GUNDAM	L.34.000
RANMA 1/2	L.34.000

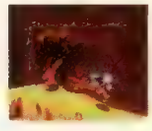
CONFEZIONE 10 PERSONAGGI SUPER DEFORMED DRAGON BALL Z L.39.000

PERSONAGGI DRAGON BALL Z DAI 10CM AI 20CM L.29.000 CIASCUNO COLLEZIONE DA 20 MODELLI.

I programmatori di Klonoa ritengono che i platform 3D siano tuttora viziati da limitazioni dell'hardware e da una (relativa) inesperienza a livello di progettazione. Questo spiega la decisione di privilegiare il 2D...



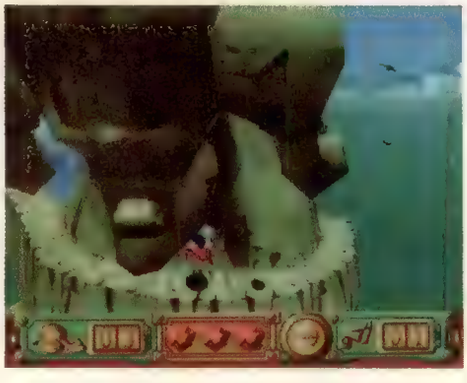




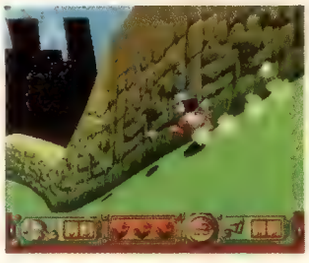
Klonoa
The Door to Phantomile

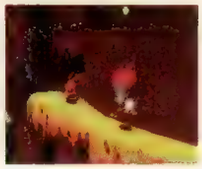
In questi anni di egemonia videoludica Sony, Namco ha raramente deluso le aspettative dei suoi fans. Se si eccettuano pochi incidenti di percorso (*Xevious 3D* è il più recente, ma la ferita è ancora aperta...), i titoli della casa nipponica si sono sempre dimostrati all'altezza della situazione, soprattutto sul fronte delle conversioni da coin-op. La casa fondata da Nakamura ha contribuito più di ogni altra casa a fare del 3D la filosofia ludica dominante, ma con *Klonoa: The Door to Phantomile* (titolo originale *Kaze No Klonoa*), torna a confrontarsi con un genere sempre meno gettonato, quello dei platform bidimensionali.

Il gioco Namco introduce una nuova icona videoludica all'interno dell'affollata arena dei platform, Klonoa.



Klonoa è il nome del protagonista del gioco, un gattone con le ali originario del Villaggio del Vento, un centro residenziale a pochi chilometri da Gaggiano. Klonoa è in grado di effettuare una serie di mosse come saltare, correre, arrampicarsi ma soprattutto collezionare i frammenti di un sogno di una notte di mezza estate, che una divinità minore ha disperso nei vari scenari. Nella migliore tradizione dei giochi a piattaforme, dovremo raccogliere *power-up* e risolvere una serie di ostacoli di difficoltà variabile. Il bizzarro personaggio intraprende - da copione - l'archetipico viaggio alla ricerca del mondo scomparso di Phantomile in compagnia dell'altrettanto classica spalla, Huppi. Grazie ad un anello magico, Klonoa può compiere incantesimi ed eliminare gli avversari che lo importuneranno a più riprese. A differenza di titoli frenetici alla *Sonic The Hedgehog*, il *gameplay* di *Klonoa* è meno frenetico e strizza l'occhio ai giochi di ruolo. Potremo infatti interagire con i personaggi che incontreremo, allo scopo di ottenere informazioni utili per il prosieguo dell'azione. La cosmesi di *Klonoa* è sorprendentemente lineare: nonostante il ricorso alle visuali intercambiabili e i fondali definiti, il platform Namco può venire ricondotto alla vecchia scuola dei giochi a piattaforme a due dimensioni. L'approccio riflette precise scelte ludiche: i programmatori Namco sono dell'avviso che il divertimento offerto dai giochi a piattaforme tradizionali sia ancora oggi imbattuto. Ma *Klonoa* possiede alcune delle marche di riconoscimento dei prodotti ludici dell'ultima generazione, come le inquadrature variabili che teoricamente dovrebbero garantire un maggiore coinvolgimento. *Klonoa* è composto da sei mondi suddivisi in dodici scenari. Il gioco sarà in tutti i negozi giapponesi entro la fine di settembre. Al momento di andare in stampa, Sony Computer Entertainment Italia non ha ancora annunciato la data di commercializzazione della versione italiana, ma difficilmente la vedremo prima del 1998. In ogni caso, restato sintonizzate su queste frequenze per ulteriori aggiornamenti.





Titolo : Klonoa: The Door...
Casa : Namco
Uscita : Autunno
N° Giocatori : 1
Genere : Platform

action game action game action game action game

STA ARRIVANDO.....

ACTION GAME
VIDEOGAME AND COMPUTER SHOP

VENDITA MATERIALE NUOVO ED USATO PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE E COMPUTER!

SONY Playstation PAL 299.000

NINTENDO 64 EUROPEO GARANTITO 2 ANNI 299.000

SONY Playstation PAL UNIVERSALE 369.000

GIOCHI	PAL
I.S.S.Pro	99.000
V. Rally	89.000
Dragon Ball z	99.000
Total NBA '97	89.000
Micro Machine V3	99.000
Syindacate Wars	99.000
Little Big Adv.	89.000
Legacy of Kayn	89.000
Mech Warrion 2	99.000
Pandemonium	89.000
Rayman	49.000
I.D. 4	99.000
In The Zone 2	89.000
Soul Blade	99.000
Need For Speed 2	99.000
Tomb Raider	89.000

Telefonaci per sapere le ultime novità

-NOVITA' GIOCHI- NINTENDO 64 TELEFONARE

GIOCHI	USA
Hercules	109.000
Lost Viking 2	99.000
Soul Blade	99.000
Final Fantasy VII	Tel.
Cool Border	89.000
Sentient	99.000
Rally Cross	89.000
GIOCHI	**JAP**
Dracula X	129.000
Tobal II	139.000
Dragon Ball Z 2	119.000
King of F. '96	139.000
Body Hazard	139.000
Street Fighter Ex	Tel.
Ace Combat II	129.000
Doraemon	99.000
Marvel Super H.	Tel.
Bio Hazard Dash	Tel.

Telefonaci per sapere le ultime novità

MODIFICA UNIVERSALE Playstation 50.000 ESCLUSO CAVO SCART

NINTENDO 64 COMPATIBILE CON GIOCHI GIAPPONESI E AMERICANI TELEFONARE

VENDITA GADGET: POSTER, MODELLINI e CARD

ACTION GAME è a Milano in Via Lecco, 2
(Tram 29 - 30, MM1 P.ta Venezia)
Tel./Fax
02/2043300

ORARI NEGOZIO
DA LUNEDI' A VENERDI' MATTINA: dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:00
SABATO MATTINA: dalle 09:30 alle 12:30 - POMERIGGIO: dalle 14:30 alle 19:30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Tutti i Marchi ed i Loghi appartengono ai legittimi proprietari. I prezzi si intendono compresi di I.V.A. Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

ACTION GAME • ACTION GAME • ACTION GAME • ACTION GAME

01. これもパンのしいちゃんだ!!

action game action game action game action game

Sparatutto
La Nuova Ondata

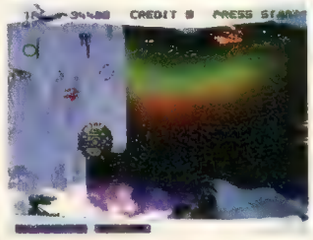
*La softeca **PlayStation** è drammaticamente carente sul fronte degli **shoot'em up**, genere ormai prossimo all'**estinzione videoludica**. Gettonatissimo fino alla seconda metà degli **anni '80**, lo sparatutto oggi fatica a trovare spazio in un mercato **saturo** di picchiaduro, simulazioni di corsa e plaftorm tridimensionali. Se l'occidente sembra aver ormai voltato le spalle ad **astronavine** e power-up, il **Giappone** continua a proporre titoli di **grande spessore**. **Super PlayStation Console** vi presenta in anteprima le ultime novità targate **Konami** e **SquareSoft**... **Space Invaders** vive!*

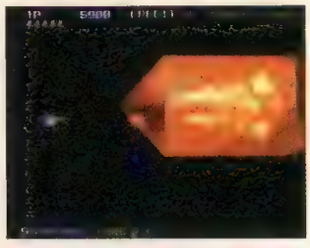
NON SE LO RICORDA NESSUNO, **ma tra i titoli commercializzati in occasione dell'introduzione sul mercato nipponico di PlayStation - risalente all'ormai jurassico dicembre del 1994 - c'era un certo *Raiden II* (aka *Raiden Project*) di Seibu Kaihatsu. La mossa di commercializzare uno sparattutto bidimensionale, dal look estremamente sedicibittiano, per promuovere una piattaforma il cui punto di forza è l'animazione tridimensionale, è stata criticata da diverse parti (paradossalmente, la medesima situazione si è ripetuta in occasione del lancio di Atari Jaguar che di bit pretendeva di averne 64...).**
Noi, più umilmente, speravamo che la conversione dell'ottimo coin-op segnasse l'inizio di una nuova era degli sparatutto, dopo la crisi dei primi anni novanta. Orfani di PC Engine Duo, sognavamo una generazione di *Lords of Thunder* a 32-bit. Sappiamo tutti come è andata a finire: a parte sporadici titoli interessanti (*Ray Storm*, *X2* e pochissimi altri), la produzione PlayStation ha largamente deluso le aspettative dei cultori del genere (qualche esempio? *Philosoma, Darius Gaiden, Xevious 3D/G*...). La stessa Seibu, anziché sfruttare le potenzialità del 32-bit Sony per creare nuovi mirabolanti sparacchini, si è limitata a introdurre qualche mese fa sul mercato nipponico l'apatico *Raiden DX*, mero *update* del più illustre predecessore. La "nuova" versione si distigue dalla precedente per una differente colorazione (!), qualche arma inedita e poco altro... Un autentico *rip-off*. Se i possessori di PlayStation piangono, quelli di Saturn ridono: dopo anni di attesa, Tecnosoft ha pubblicato la scorsa estate l'ottimo *ThunderForce V* per Saturn. Ma situazione sembra destinata a migliorare nei prossimi mesi anche sul fronte Sony. Leggere per credere...

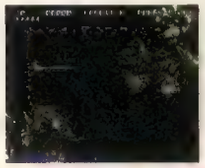
LE DIFFERENZE TRA L'ORIGINALE RAIDEN II E IL "NUOVO" DX SONO MINIME. QUALCHE COLORE IN PIU' E NUOVE ARMI. THAT'S ALL...

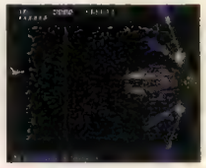
SUL GRADIUS LI SEPARAZIONE

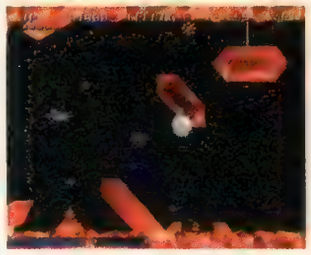
Konami si riconferma etichetta attivissima anche sul fronte degli *shoot'em up* bidimensionali. Per la nuova stagione ludica, la grande Kappa propone due titoli di sicuro interesse per gli estimatori del genere: *Gradius Gaiden* e *Salamander Deluxe Pack* (di cui trovate la recensione a pag.50). Il primo, previsto per la fine dell'estate in Giappone, è l'ultima incarnazione dell'interminabile serie. L'azione si svolge qualche secolo dopo le vicende narrate in *Gradius III*. La nuova minaccia arriva da una razza aliena sconosciuta che ha letteralmente spazzato via gli avamposti umani ai confini del sistema solare. Nei panni di un pilota di un caccia interstellare avremo il compito di fermare l'attacco e riportare la pace. Quattro le navicelle disponibili, ognuna dotata di una differente configurazione. Come i precedenti episodi apparsi per numerose piattaforme a partire da MSX, *Gradius Gaiden* presenta una cosmesi di carattere bidimensionale e un classico scrolling orizzontale. Rimarranno parzialmente delusi, quindi, tutti i giocatori che attendevano un prodotto dalle caratteristiche pseudo-tridimensionali (vedi l'ottimo *RayStorm*). D'altra parte, Konami ha preferito rispettare i canoni di una saga ormai consolidata per non stravolgerne il *gameplay*.

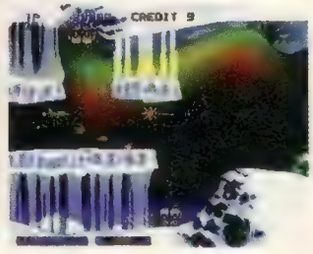




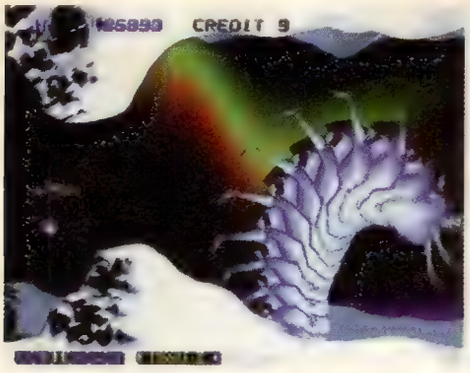


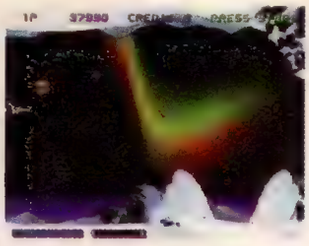


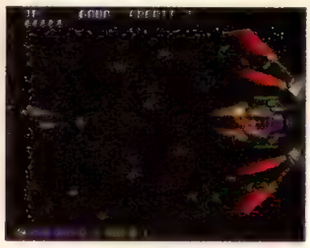


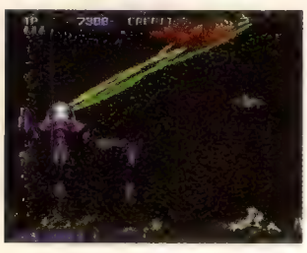


I PRIMI LIVELLI DI GRADIUS GAIDEN SONO GRAFICAMENTE SPARTANI, MA PROSEGUENDO NEL GIOCO LA COSMESI MIGLIORA SOSTANZIALMENTE.









KONAMI HA PREFERITO NON INTRODURRE L'ELEMENTO TRIDIMENSIONALE PER NON SCONVOLGERE UN GAMEPLAY ORMAI CONSOLIDATO.

Questo tuttavia non significa che le potenzialità di PlayStation non siano state sfruttate a fondo. Al contrario, i programmatori hanno arricchito graficamente gli scenari con spettacolari effetti di deformazione, ingrandimento e rotazione. La grafica è semplice e sobria nei primi livelli, ma proseguendo nell'azione, davanti ai nostri occhi si disegnano scenari sorprendenti. I fan della serie saranno contenti di ritrovare le enigmatiche statue dell'Isola di Pasqua, capaci di scagliare deleteri raggi laser all'indirizzo della nostra navicella. *Gradius Gaiden* è stato sviluppato appositamente per PlayStation. La versione Sony include nove livelli inediti. Ogni missione è suddivisa in due momenti, separati dal classico scontro con un'astronave madre. Anche a livello strutturale, la versione PlayStation ripropone alcune dinamiche ludiche delle precedenti incarnazioni (vedi il sistema dei bonus segreti oppure il famoso metodo di potenziamento dell'arsenale). Un'interessante innovazione riguarda le biforcazioni à la *Darius Gaiden* (Taito) presenti in alcuni punti del gioco. *Gradius Gaiden* contempla la possibilità di gioco in coppia in simultanea. Lo sparatutto è stato commercializzato in Giappone il 28 agosto scorso. Potrete leggere la recensione completa su uno dei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.

MANOI MONCA

Presentato sul numero scorso, *Einhander* (noto in precedenza come *Zauver*) è uno sparatutto a scorrimento orizzontale che commistiona elementi bi e tridimensionali. In questo senso, il prodotto SquareSoft rappresenta la risposta diretta al taitiano *Ray Storm*. *Einhander* si presenta come un gioco intenso e frenetico: non ci sono pause tra un attacco alieno e l'altro. A differenza dei titoli convenzionali, suddivisi in livelli autoconclusivi, *Einhander* si svolge in un unico grande mondo. Gli scenari si modificano in tempo reale davanti ai nostri occhi e vengono caricati durante l'azione senza alcuna interruzione. Come avevamo già segnalato il mese scorso, *Einhander* introduce un originale sistema di *power-up* definito "Gun Snatcher". Endymion, la navicella che controlliamo, è equipaggiata con un braccio meccanico capace di sradicare letteralmente i cannoni laser e le armi dei caccia nemici. I pezzi extra vengono installati automaticamente sul vostro caccia stellare. Il sistema del "Gun Snatcher" rappresenta l'innovazione più radicale dai tempi del *beam* di ***R-Type*** (Irem), un altro titolo che ci piacerebbe vedere rinnovato e aggiornato agli standard attuali. Effetti di

L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES

NAVIGHI IN RETE: la nuova rivista di videogiochi
Tutte le informazioni sul mondo dei Videogiochi
WWW.ERMES.IT / AREA 21

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER - PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

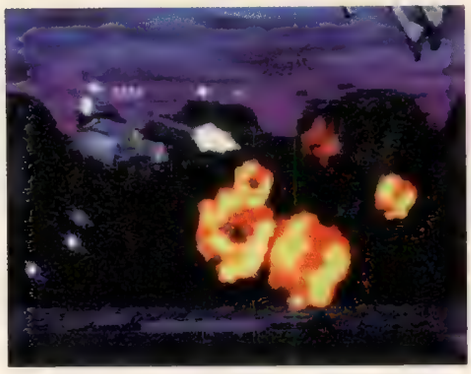
Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

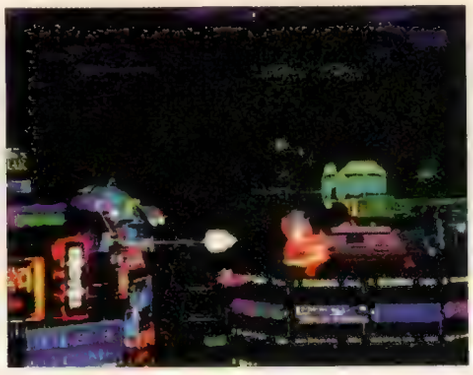
Roma

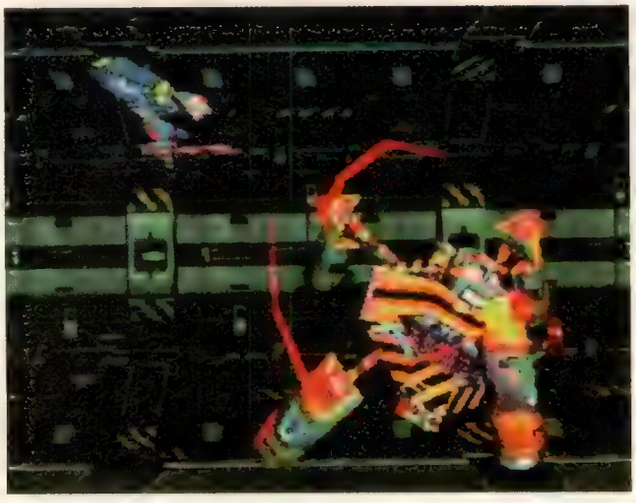
Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473

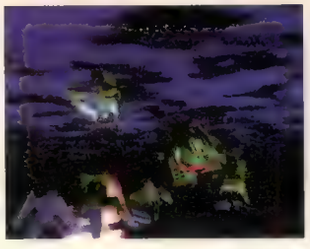
Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

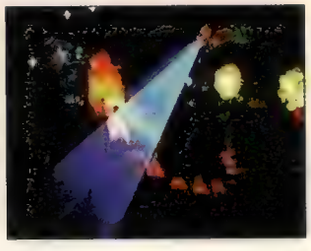






Il neon dei grattacieli e le atmosfere cupe di **Einhander** *ricordano* **Blade Runner**, *la pellicola di Scott che ha ispirato innumerevoli videogiochi.*





luce e visuale di gioco sono due elementi fondamentali nelle ultime produzioni targate SquareSoft ed *Einhander* non fa eccezione. L'azione viene "ripresa" da più punti di vista al fine di enfatizzarne la spettacolarità. Gli scenari sono un autentico spettacolo per gli occhi: le ombreggiature contribuiscono a creare un'atmosfera tenebrosa e decadente. I riflettori mettono in risalto il metallo delle strutture e il cemento dei grattacieli.

L'elemento minerale domina il design dell'ultima fatica Square. Il tutto fa molto Neo-Tokyo, per la felicità degli estimatori dell'opera di Otomo: era dai tempi del vecchio (ma scattoso) *Last Resort* per Neo Geo che non vedevamo scenari così entusiasmanti. Il livello grafico è, come sempre quando si tratta di SquareSoft, magnifico. Non sono stati trascurati i dettagli: basti vedere i reattori delle navicelle che sprizzano scintille o gli incredibili fondali. Speriamo che, a livello di *gameplay*, *Einhander* sia all'altezza della situazione: il disastroso *Philosoma* di Sony insegna... *Einhander* è previsto in Giappone per la fine di ottobre. Al momento di andare in stampa non è stata rilasciata alcuna informazione circa l'eventuale versione occidentale.

Einhander, *il primo sparatutto di* **SquareDoft**, *presenta fondali graficamente impressionanti che fanno impallidire quelli delle proposte Konami.*

Sparatutto Italiani

Non ci riferiamo, ovviamente, ad improbabili quanto auspicabili produzioni autoctone - in pratica non esiste una produzione italiana di videogiochi per console - bensì dell'introduzione sul mercato italiano delle versioni PAL di due prodotti di sicuro interesse. Il primo è *Ray Storm* (Taito). Inizialmente annunciato per giugno, il titolo sarà commercializzato il cinque settembre al prezzo di 89.000 lire, almeno stando all'ultima *release* Sony. Per coloro che avessero perso la recensione della versione nipponica, ricordiamo che *Ray Storm* è il seguito di *Rayforce* (visto su Saturn con il titolo di *Layers Section aka Galactic Attack* in USA...). Apparso in sala giochi nel corso del 1996, *Ray Storm* è stato egregiamente convertito sul 32-bit Sony (resta comunque l'incognita sulla qualità dell'adattamento NTSC-PAL). Il gioco presenta una visuale sopraelevata. Gli scenari sono visti in isometrica, originale connubio tra i classici *shooter* bidimensionali e titoli come *Axelay* (aspettiamo ancora il seguito a 32-bit). Gli scenari e le navicelle sono composte da poligoni. Due tipi di caccia disponibili, un sacco di livelli, grafica ottimamente definita. Giudizio critico: indispensabile. Non possiamo dire altrettanto del secondo sparatutto, *Xevious 3D/G*. Sony Computer Entertainment prevede di distribuirlo alla fine di agosto al prezzo di 89000 lire. Stroncato con un lapidario 47% da Morpheus sul numero 38 di SPC, il titolo Namco è in realtà una raccolta di quattro giochi: *Xevious* (introdotto nel 1983), *Super Xevious* (1984), *Xevious Deluxe* (1995) e una inedita versione tridimensional-poligonale. Il gioco consente l'interazione simultanea a due giocatori. L'estrema facilità del gioco e la piattezza della maggior parte delle sezioni rendono *Xevious 3D/G* un prodotto che potrà interessare solo i collezionisti.

MATTEO BITTANTI

La versione **PlayStation** *di* **RayStorm** *- in arrivo la versione Pal - presenta alcune innovazioni grafiche rispetto al coin-op e la possibilità di configurare il livello di difficoltà.*

IL NUOVO
CONTROLLER ANALOGICO

SIAMO SERI!

DICIAMO LE COSE COME STANNO:

- 2 leve di controllo invece di una
- l'avanzata tecnologia dei prodotti PlayStation

IL PREZZO? SBALORDITIVO

Il nuovo controller Analogico della Sony PlayStation, pur mantenendo la tradizionale forma ergonomica del controller Standard, consente migliore precisione e accuratezza nel gioco. Le doppie leve di controllo consentono una elevata sensibilità e una manipolazione a 360 gradi: 3 modalità - digitale, analogica e joystick analogico - rendono il controller analogico ideale per tutte le modalità di gioco, consentendo movimenti fluidi, curve rapide e accelerazioni o frenate graduali.

4 pulsanti di azione, 4 pulsanti posti sulla parte superiore del controller, pulsanti direzionali con in più due leve controllabili con i pollici, contribuiscono alla creazione del controller più affidabile ed accurato mai posto in commercio.

SONY

PlayStation

Distribuito da:

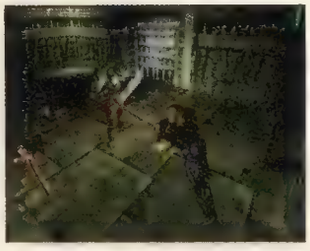
Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.

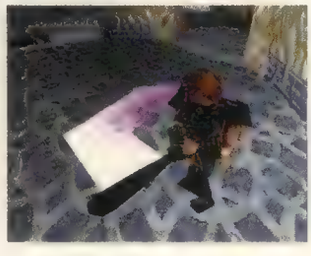
PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

Deathtrap Dungeon

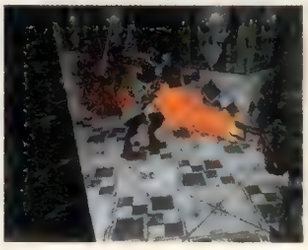
L'UNICA DIFFERENZA TRA LA VERSIONE PLAYSTATION E QUELLA PC DI DEATHTRAP DUNGEON RIGUARDA LE DIMENSIONI DEI LIVELLI, MINORI IN QUELLA CONSOLE PER PROBLEMI DI MEMORIA...

I *librigame* (o *figthing fantasy books*, in Inghilterra) rappresentano uno dei più grandi successi editoriali dei primi anni ottanta. Risale infatti al 1981 *The Warlock of Firetop Mountain*, il primo *librogame* di Ian Livingstone e Steve Jackson che ha figliato almeno una decina di serie parallele (tradotte in Italia nelle collane *Lupo Solitario, Oberon, Time Machine, Avventure Stellari, Advanced Dungeons & Dragons, Sortilegio* etc.). I *librigame* tentavano di fondere assieme la narrativa tradizionale e giochi di ruolo alla *Dungeons & Dragons*.
L'idea di fondo è di una semplicità disarmante: se nei romanzi tradizionali ci si limita a fruire una serie di eventi finzionali nell'ordine stabilito a priori dall'autore, in un *librogame* la trama si sviluppa a partire dalle scelte del lettore. Supponiamo che, a un certo punto, il nostro personaggio - le cui caratteristiche vengono determinate all'inizio dell'avventura - si trovi davanti a un orco assetato di sangue. Potremmo attaccarlo, fuggire a gambe levate oppure tentare una negoziazione che soddisfi entrambi le parti. Con l'ausilio di un dado, una gomma e una matita si potevano vivere avventure sempre (o quasi) differenti, facendo a meno del *game master*... Perché questa lunga premessa? Semplice: ***Deathtrap Dungeon***, il nuovo gioco targato Eidos per Sony PlayStation, si basa sull'omonimo *librogame* di Ian Livingstone, pubblicato nel 1984. E volete sapere una cosa ancora più divertente? Ian Livingstone è l'attuale presidente di Eidos...

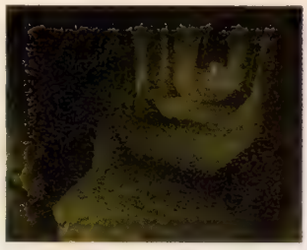


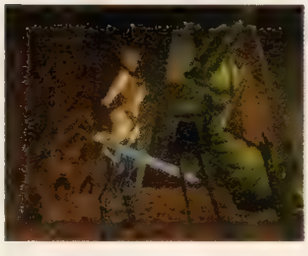


Il *concept* di ***Deathtrap Dungeon*** è elementare: il giocatore deve uscire vivo da intricate catacombe infestate da mostri e trappole insidiose. Di fatto ***Deathtrap Dungeon*** ripropone in veste tridimensionale i claustrofobici corridoi del leggendario ***Dungeon Master***. Attualmente, il progetto è nelle mani del valido Richard Halliwell, creatore dei popolari giochi di ruolo *WarHammer* e *Space Hulk* (peraltro già apparsi in forma elettronica sul 32-bit Sony). Richard ha disseminato nelle catacombe una serie di trabocchetti che metteranno a dura prova la pazienza e l'acume dei giocatori. Un secondo *game designer* ha aiutato Richard nell'arduo compito. Si tratta di Jamie Thompson, il leggendario direttore della testata culto per gli amanti di giochi di ruolo *White Dwarf*. Ian Livingstone ha svolto il ruolo di supervisore (un modo elegante per dire che non ha fatto nulla...). L'*action adventure* offre quaranta livelli di poligoni e *texture mapping*. I due personaggi selezionabili all'inizio del gioco - il classico guerriero e l'altrettanto convenzionale amazzone desnuda - sono ripresi in figura intera dalla telecamera virtuale che segue l'azione, come in ***Tomb Raider***. Gli *stages* sono caratterizzati da decine e decine di locazioni collegate tra loro da oscuri corridoi, popolati da mostri assetati di sangue. Nel corso dell'avventura dovremo vedercela con oltre cinquanta differenti creature,



Titolo : DEATHTRAP DUNGEON
Casa : EIDOS
Uscita : SETTEMBRE
N° Giocatori: 1
Genere : ACTION ADVENTURE

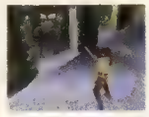


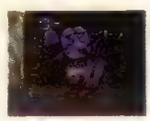


tra cui orchi, scheletri, mummie, draghi e zombies. Uno dei mostri più terrificanti è l'enorme Tyrannosaurus Rex delle dimensioni paragonabili a quello incontrato in ***Tomb Raider*** e i tre dragoni giganti che ci aspettano in uno degli ultimi livelli del gioco. Particolarmente curate le animazioni tridimensionali, opera di Glassworks. I combattimenti rappresentano il punto di forza del gioco.
Fondamentalmente, sono due i tipi di attacchi eseguibili: ravvicinati e distanziati. Nei primi il giocatore farà affidamento alla spada in dotazione standard per affettare il mostro di turno. Tenendo premuto il pulsante di fuoco assieme alla freccia direzionale è possibile effettuare una serie di movimenti offensivi. Un secondo tipo di attacco è performabile con l'ausilio di armi a lunga gittata, tra cui un lanciafiamme e un lanciamissili di *quakiana* memoria. La potenza distruttrice di quest'ultimo è superiore a quella di qualunque altra arma all'interno del gioco. E' tuttavia consigliabile usarlo solo contro avversari di grandi dimensioni, ma soprattutto collocati a una certa distanza da voi: un'esplosione ravvicinata potrebbe ferirvi gravemente. Il giocatore può trasportare più armi contemporaneamente e selezionare in qualunque momento la più adatta a stanare l'avversario incontrato. La magia gioca un certo ruolo all'interno di ***Deathtrap Dungeon***: usufruendo di alcuni incantesimi, potremo scagliare sfere infuocate all'indirizzo dei mostri. Oltre alle armi, potremo raccogliere nelle varie locazioni pozioni e chiavi, queste ultime indispensabili per accedere a nuovi corridoi. Le chiavi hanno colori differenti (rosso, argento e oro) e prevedibilmente apriranno le porte del colore corrispondente: ***Doom*** insegna, ma non tutti stanno attenti...

Luci, per favore

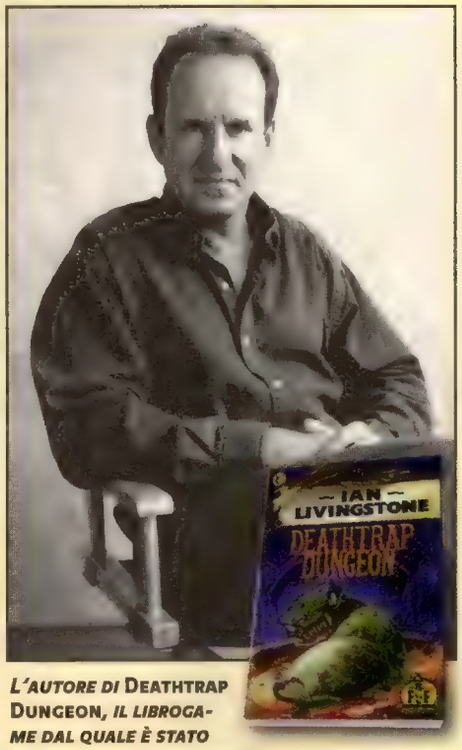
Oltre alle creature mostruose che affollano i tetri sotterranei dovremo prestare particolare attenzione alle svariate trappole presenti nelle varie locazioni. Botole nel pavimento che si aprono all'improvviso, spuntoni acuminati che precipitano dal soffitto: sono solo alcuni dei trabocchetti concepiti dal malsano due Halliwell/Thompson. Nei livelli avanzati fanno la loro apparizione pendoli dotate di lame che farebbero la felicità di Poe, palle di fuoco, pavimenti scivolosi e mille altre sgradevoli sorprese. Nessun *dungeon* può dirsi tuttavia completo senza qualche locazione segreta e l'ultima fatica Eidos non fa eccezione: azionando particolari meccanismi potremo accedere a stanze segrete, con la speranza di trovare tesori e *power-up*. Anche i livelli offrono una notevole varietà tematica: dopo la tradizionale escursione alle fogne passeremo nel circo degli orrori fino a raggiungere un gigantesco alveare. Qui saremo attaccati da vespe dotate di un pungiglione avvelenato. Se le foto di questa pagina vi sembrano oltremodo scure è solo perché i grafici di ***Deathtrap Dungeon*** hanno optato per atmosfere estremamente tenebrose. Per evitare di finire regolarmente addosso ai muri o di venire smaciullati da un mostro nascosto nell'ombra, i programmatori hanno pensato di dotare il protagonista di una sfera di luce rotante che svolge la funzione di lanterna mobile. Le torce appese alle pareti non riescono a vincere l'oscurità, pertanto gran parte dell'azione si svolgerà nella penombra (un modo per mascherare l'eventuale *pop-up*, direbbero i maligni...). Vi rimandiamo al prossimo numero di **Super PlayStation Console** per il test approfondito di uno dei titoli più attesi della nuova stagione ludica.





GAME MASTER

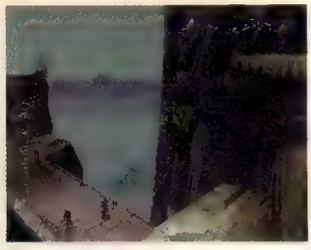
I libri/gioco di Livingstone sono stati tradotti in oltre venticinque lingue e hanno venduto più di quindici milioni di copie. *Deathtrap Dungeon* (1984) è uno dei best-seller dell'autore inglese, che ha dichiarato *"Prima di PlayStation, la tecnologia era troppo primitiva per garantire una traduzione dal testo all'immagine fedele alle atmosfere che avevo descritto nei miei libri"*. *Deathtrap Dungeon* rappresenta il primo di una serie di adattamenti fantasy su PlayStation. Livingstone ha rivelato che il prossimo sarà *City of Thieves*. I videogiochi soppianteranno in un futuro non troppo lontano i tradizionali giochi di ruolo in scatola? Secondo l'autore inglese e attuale presidente di Eidos *"L'eventualità è assai remota. Si tratta di due forme di intrattenimento molto diverse, anche se ammetto che oggi è sempre più difficile radunare un gruppo di amici per una sessione a* Dungeons & Dragons. *Nessuno ha più voglia di leggersi un manuale di trecento pagine: i videogiochi offrono un tipo di divertimento più immediato."*. Alla domanda sulla qualità dell'adattamento in corso, Livingstone ritiene che *"Uno dei punti di forza dei librigame, ossia il metodo di combattimento semplice e intuitivo, è stato perfettamente trasposto nella versione elettronica PlayStation."* Speriamo davvero che sia così...



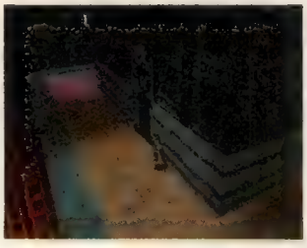
L'autore di* Deathtrap Dungeon, *il libroGAME dal quale è stato tratto il gioco per Sony PlayStation.

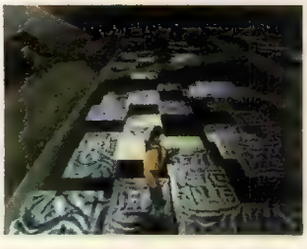
One

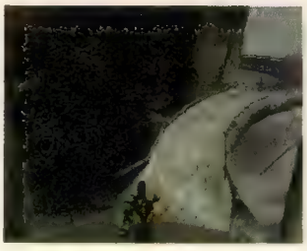
GLI SCENARI DI ONE SONO DAVVERO VARI E GRAFICAMENTE BEN DEFINITI. L'AZIONE È SEMPRE RAPIDA E GLI AVVERSARI, SOPRATTUTTO I BOSS DI FINE LIVELLO, DARANNO AL MITICO JOHN CAIN PIÙ DI UN GRATTACAPO...



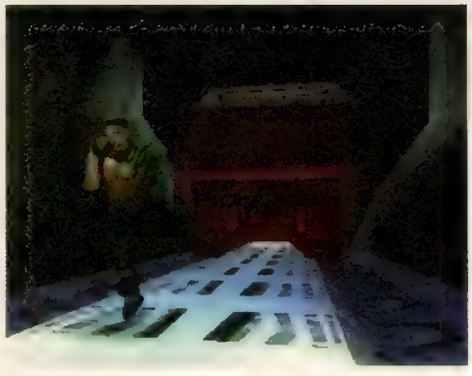
Pochi di voi avranno sentito parlare di giochi come *Ten Pin Alley*, *Perfect Weapon* e *TNN Hardcore 4x4*. Si tratta, rispettivamente, di una simulazione di bowling, di un action tridimensionale e di un gioco di corsa distribuiti dall'americana ASC Games. Nessuno di questi sarà mai ricordato come un classico della storia videoludica. La situazione sembra invece essere differente per l'ultima fatica targata ASC Games, *One*. Presentato ufficialmente all'Electronic Entertainment Expo di Atlanta, *One* è un action game tridimensionale ben confezionato. Il titolo è stato creato da Visual Concepts, un'etichetta che riunisce alcuni programmatori di grande talento (come Nick Jones, ex-Shiny Entertainment nonché designer di *Wild Nines*). Tra le credenziali della casa di produzione americana vi sono anche titoli del calibro di *Soviet Strike* e la saga di *John Madden*.



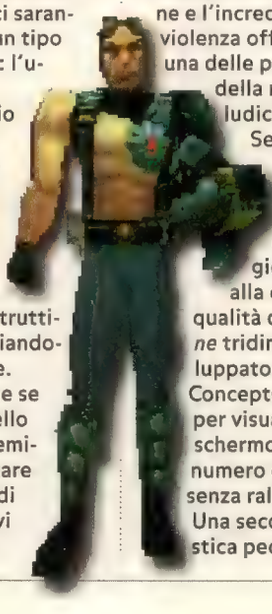




Le caratteristiche fondamentali di *One*? Livelli enormi, animazioni molto definite, effetti di luce ben realizzati. L'action/ adventure tridimensionale in tempo reale vanta un *gameplay* rapido e frenetico. Prevale la componente *arcade* rispetto a quella strategica: il giocatore, nei panni di John Cain, un mercenario disposto a tutto pur di salvare la pelle, deve distruggere qualsiasi cosa tenti di fermarlo. L'azione si svolge nel 2037, in un mondo ormai dominato dall'entropia e dalla violenza. John può trasportare due armi alla volta, una delle quali impiantata sul braccio meccanico, la seconda a tracolla. Non ci saranno *power-up* di alcun tipo nel corso del gioco: l'unico modo per aumentare il proprio livello di energia è uccidere più avversari possibili. Un apposito indicatore di "Ultraviolenza digitale" misura in tempo reale la "distruttività" di John, premiandone le gesta efferate. Questo significa che se attraversate un livello senza eliminare i nemici, vedrete precipitare al minimo il livello di energia, rendendovi vulnerabili ai colpi nemici. Tra l'altro, raggiungendo il massimo livello di energia distruttiva si ottiene una *smart bomb* che consente di disintegrare tutti gli avversari presenti su schermo. *One* include tre livelli di difficoltà, due modi di gioco (cooperativo e singolo) e cinque mondi suddivisi in venti scenari. Dal punto di vista tecnico, *One* può competere direttamente con i più blasonati *Pitfall 3D* e *Apocalypse* di Activision. La varietà degli scenari, la velocità dell'azione e l'incredibile livello di violenza offerti ne fanno una delle poche rivelazioni della nuova stagione ludica PlayStation. Secondo Howard Schwartz, *executive producer* di *One*, quello che rende il gioco superiore alla concorrenza è la qualità del nuovo *engine* tridimensionale sviluppato da Visual Concepts, ottimizzato per visualizzare su schermo un grande numero di avversari senza rallentamenti. Una seconda caratteristica peculiare di *One* è



I TASTI L2 E R2 CONSENTONO DI VARIARE L'INQUADRATURA PER COGLIERE IL MAGGIOR NUMERO POSSIBILE DI DETTAGLI.



Titolo : ONE
Casa : ASC GAMES
Uscita : NOVEMBRE
N° Giocatori: 1-2
Genere : AZIONE/ADVENTURE

GRANDE CONCORSO

VINCI

COMPUTER UNION

Compila questa cartolina in tutte le sue parti e spediscila. Parteciperai all'estrazione di uno dei meravigliosi **50** computer UNION TUTTO e **50** PSION SIENA

Computer PSION SIENA 512 Kb con funzioni di gestione archivi (formato DBF), testi (Word per Windows), fogli elettronici (Excel e Lotus 1-2-3), agenda elettronica (Lotus organizer) e in più la possibilità di registrare messaggi vocali o musicali.

Computer multimediale con processore Intel Pentium 150, 16 Mb di memoria RAM, 1,7 Gb di disco fisso, scheda video con decoder MPEG software, CD-ROM 16x max, Telecamera a colori, microfono, cuffie e in più tanti pacchetti software.

REGOLAMENTO

Hanno diritto a partecipare all'estrazione dei premi tutti coloro che compileranno la cartolina relativa al concorso con tutti i dati richiesti e la spediranno **entro e non oltre il 15/10/1997** (farà fede il timbro postale). Chi acquisterà più prodotti potrà spedire più cartoline.

L'estrazione dei nominativi tra le cartoline pervenute entro i termini stabiliti verrà effettuata alla presenza di un funzionario dell'intendenza di finanza entro e non oltre il 30/11/1997. I vincitori verranno avvisati a mezzo raccomandata e l'elenco degli stessi verrà pubblicato sulle riviste di Dicembre edite da Gruppo Futura. I vincitori riceveranno a casa il premio assegnatogli entro 30 giorni dall'avviso a mezzo raccomandata. Nel caso in cui gli assegnatari dei premi non siano reperibili ai sensi dell'articolo 130 i premi verranno devoluti all'ente di protezione sociale del Comune di Bresso (MI). Sono esclusi dal concorso i dipendenti del Gruppo Editoriale Futura S.r.L. e della Videocomputer S.P.A.

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

in collaborazione con COMPUTER UNION

Cognome e nome _____

Via e numero _____

CAP _____ **Città** _____

Prov. _____ **Tel.** (_____) _____ **Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative promozionali del Gruppo Editoriale Futura?** SÌ NO

Firma _____

AFFRANCARE

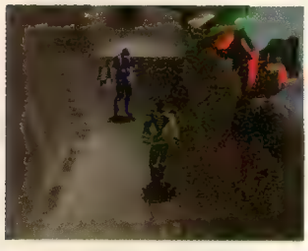
GRUPPO EDITORIALE FUTURA
Via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)

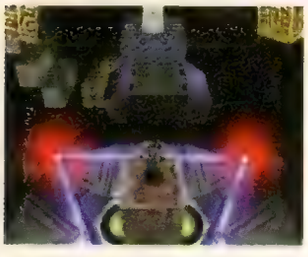
Autorizzazione Ministeriale Richiesta

GRANDE CONCORSO VINCI COMPUTER UNION

Compila questa cartolina in tutte le sue parti e spediscila. Parteciperai all'estrazione di uno dei meravigliosi **50** computer UNION TUTTO e **50** PSION SIENA

GRUPPO EDITORIALE FUTURA in collaborazione con COMPUTER UNION





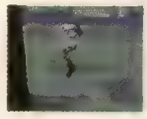
il caricamento di tipo asincrono. Nella maggior parte dei giochi per PlayStation, i singoli livelli vengono caricati di volta in volta in memoria, per tanto al termine di ogni sezione il giocatore è costretto ad attendere il caricamento della successiva. In *One* (ma anche nel nuovo sparatutto SquareSoft, *Einhander*), le varie sezioni dei livelli vengono caricate durante il gioco, senza interrompere l'interazione. Teoricamente, si potrebbe creare un unico grande mondo di dimensioni dell'intero compact disc! La tecnica non è però scevra da effetti collaterali fastidiosi. Quando la fusione tra due differenti parti del codice non avviene in modo armonico per via di un bug, il lettore CD può addirittura "impazzire" e skippare alcune tracce.

Il che significa che la fase di *debugging* di *One* sarà tenuta in particolare considerazione dai tizi di Visual Concepts, onde evitare centinaia di telefonate da parte di giocatori inferociti... Tra le altre caratteristiche interessanti di *One* segnaliamo i punti di vista variabili che consentono di fruire l'azione da più angolature, svariate armi che possono rimpiazzare l'arsenale di partenza (cannoni al plasma, lanciafiamme e lancia missili), possibilità di performare un grande numero di movimenti (salti acrobatici, scivolate, calci e pugni).

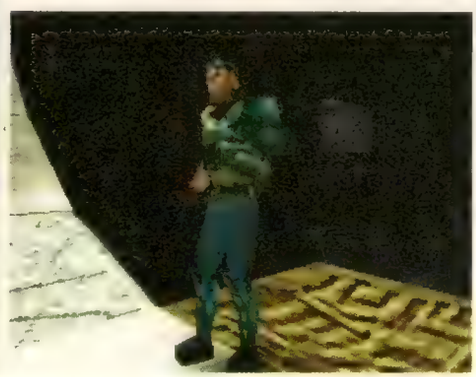
Sangue e Arena

L'azione si svolge in cinque aree del fritzlanghiano mondo di Metropolis. Colpisce la grande varietà di avversari e mezzi presenti nei vari scenari, organici e meccanici. All'inizio del gioco verremmo immediatamente attaccati da un enorme elicottero che ci rovescerà addosso una marea di missili. Superando indenni la prova si finisce nell'arena dei cecchini, nella quale dovremo vedercela, tra le altre cose, con una serie di hover-craft corazzati. Quindi arriveremo nel centro della città, caratterizzato da enormi grattacieli in rovina. In un'altra sezione saremo impegnati contro i mutanti creati in laboratori segreti nelle profondità della terra. Al termine di ogni livello dovremo vedercela contro il classico boss. Apprezzabili anche le animazioni di accompagnamento tra un livello e l'altro: per la cronaca, si tratta di schermate realizzate in computer grafica e non in *full motion video*. Sul fronte dei comandi, la versione completa al 40% che abbiamo visionato appare piuttosto giocabile. I movimenti sono semplici da compiere (ad esempio, premendo il pulsante di salto due volte di fila si ottiene un salto mortale all'indietro). E' possibile cambiare arma con il tasto Select, mentre gli attacchi corpo a corpo richiedono la pressione simultanea del tasto ▲ e della freccia direzionale. Premendo L1 e il pulsante di fuoco John comincia a sparare all'impazzata, falciando i dannati avversari, mentre premendo R1 si accuccia per evitare di essere colpito... Per quanto concerne la struttura di gioco, *One* miscela un *gameplay* lineare e non lineare. Spesso saremo costretti a seguire dei *pattern* prefissati (vedi *Crash Bandicoot* o *Pandemonium!*), ma in altre sezioni saremo lasciati relativamente "liberi" di muoverci all'interno degli scenari tridimensionali.

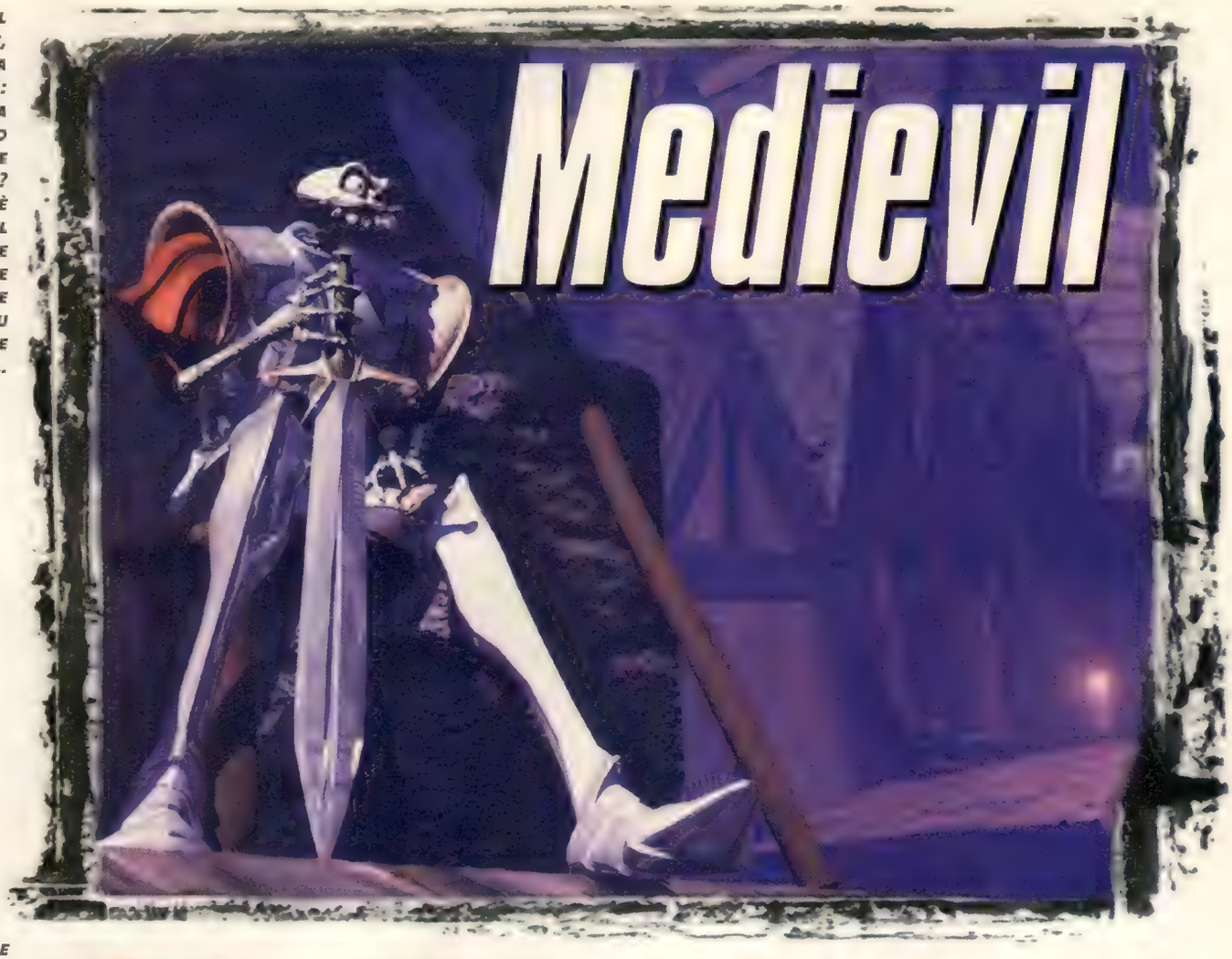
Concludendo, *One* promette davvero bene. La versione americana sarà in tutti i negozi entro la fine di novembre. Quella europea è prevista per la fine del 1997. Restate sintonizzati su queste frequenze per ulteriori rivelazioni su *One*.



(Foto 1-3) ***John Cain fronteggia un boss di fine livello: è fondamentale elaborare una strategia vincente. In questo caso, i colpi di Cain provocano la distruzione di un enorme palazzo che, crollando, investe in pieno l'elicottero nemico...***



Medievil

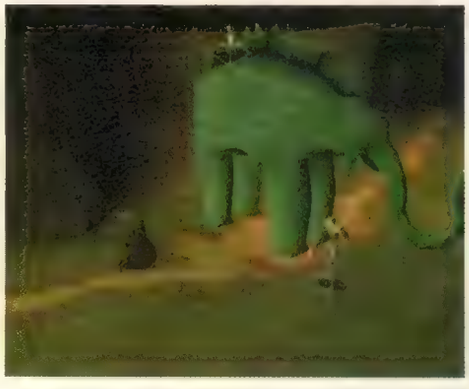


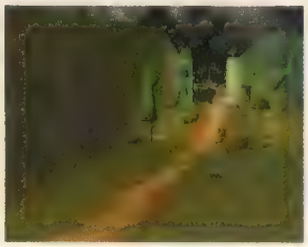
Sir Daniel Fortesque, protagonista di Medievil: nuova icona videoludica o semplice meteora? Una cosa è certa: il cavaliere errante dovrebbe mettere su qualche chilo...

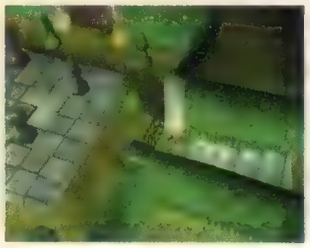
L'uso delle telecamere virtuali mobili rende l'esperienza ludica piu' simile ad un video musicale che a un videogioco tradizionale. L'Mtv Generation ci andra' a nozze...

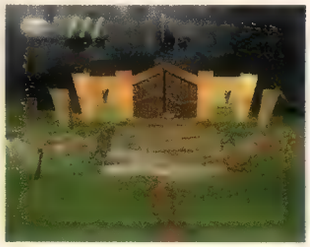
I tre luglio scorso, Sony Computer Entertainment Europe ha annunciato l'acquisizione di Millennium, una delle case di produzione più interessanti sulle attuali scene videoludiche. Il team di Cambridge, fondato nel 1989 da Michael Hayward e Ian Saunter, sta lavorando a *Medievil* (che sarà distribuito in esclusiva per PlayStation da SCEE), nonché *Beast Wars* e *Frogger* per Hasbro Interactive. Come abbiamo già sottolineato sul numero 39 di Super PlayStation Console, *Medievil* rappresenta uno dei titoli più originali della nuova stagione elettronica. L'azione si svolge in un medioevo magico e misterioso. Con un incantesimo, il malvagio mago Zarok ha fatto calare le tenebre perpetue sul pacifico regno di sir Daniel Fortesque, protagonista del gioco. Il piano di Zarok è semplice: risuscitare i morti, renderli schiavi e dominare il mondo. Ma Sir Daniel, risorto dal sonno eterno, non accetta l'imposizione di Zarok e si ribella alla sua autorità. Il cavaliere dovrà quindi vedersela con *zombies*, draghi, orchi e mille altre aberrazioni prima della resa dei conti...

Medievil è un *action adventure* interamente tridimensionale che si ispira abbastanza chiaramente al mitico gioco Capcom, *Ghouls'n'Ghosts*. I due titoli condividono il medesimo *concept*, quello che cambia è l'ambiente grafico: interamente poligonale nel primo, rigorosamente bidimensionale nel secondo. Dobbiamo immediatamente sottolineare che la cosmesi di *Medievil* è, a tratti, sensazionale e, più in generale, fantastica. Le ambientazioni sono state ricostruite in modo convincente e realistico e gli splendidi effetti di luce creano un'atmosfera sinistra e tenebrosa. Le animazioni sono ottime e l'azione sempre fluida: le schermate si susseguono a trenta *frames* al secondo. Brillanti gli effetti di trasparenza. Daniel può muoversi liberamente negli spazi tridimensionali creati dai grafici inglesi: *Medievil* include trenta livelli, alcuni di questi così estesi che sorge spontaneo domandarsi come tutto questo popò di roba occupi solo un CD-Rom. A differenza di giochi come *Tomb Raider* o *Resident Evil*, la visuale non è fissa, ma non è nemmeno la somma di differenti inquadrature fisse. Nope: *Medievil* presenta un certo numero di telecamere virtuali mobili che







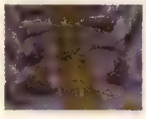


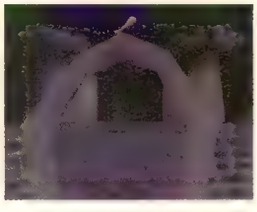
Titolo : Medievil
Casa : Millenium
Uscita : Autunno
N° Giocatori : 1
Genere : Azione

riprendono l'azione da più punti di vista, rendendo l'esperienza ludica davvero coinvolgente. La selezione automatica dell'inquadratura da parte della CPU lascia un po' disorientati alle prime partite, ma il meccanismo è effettivamente valido e sicuramente verrà implementato nei prossimi titoli Millennium. Gli scenari sono incredibilmente definiti: l'azione si snoda tra villaggi infestati, cimiteri, foreste, vascelli volanti fino allo scontro finale nella fortezza di Zorak. Le condizioni meteorologiche virtuali sono variabili e questo significa che in alcune sezioni sperimenteremo terrificanti acquazzoni preceduti da lampi e tuoni, in altre una tramontana digitale... Per quanto concerne il *gameplay*, a differenza di ***Ghouls'n'Ghosts*** che è un semplice *slash'em up* in forma di *platform*, in ***Medievil*** la componente *adventure* ha una certa rilevanza. Dovremo infatti risolvere ben sessanta enigmi e puzzle, ma il gioco resta prima di tutto un *arcade* di quelli massivi!

RESIDENT MEDIEVIL

All'inizio del gioco sir Daniel Fortesque ha a disposizione un'alabarda affilatissima, ma il suo l'arsenale può venire arricchito attraverso la raccolta di *power up* e bonus di ogni genere. Questi possono essere ottenuti attraverso la distruzione delle zucche disseminate negli scenari, oppure portando a termine alcune missioni speciali. Sono tredici le armi extra che potremo raccogliere nel corso del gioco, tra cui spade magiche, asce, coltelli, armi da lancio come balestre, arco e frecce etc. L'arma suprema è tuttavia il fulmine, che incenerisce letteralmente il malcapitato di turno. Il colpo viene caricato come il plasma *beam* di ***R-Type***: tenendo premuto il pulsante di sparo e rilasciandolo dopo qualche secondo, Daniel emette tre sfere di energia elettrica dalla potenza devastante. Un'altra arma deleteria è il tridente, difficile da recuperare all'interno del gioco, ma di grande efficacia. Come il fulmine, consente di convogliare una dose massiva di energia psichica all'indirizzo di un avversario, riducendolo in poltiglia. Può sparare tre sfere energetiche guidate oppure un'unica sfera gigante non teleguidata. Oltre alle armi offensive vi sono anche strumenti di difesa. Il più utile è lo scudo. La protezione rende Daniel invulnerabile ai colpi nemici per una manciata di secondi. Oltre ai tarpani di turno, dovrete prestare particolare attenzione a dei piccoli esseri pestiferi che vi ronzano attorno: gli Imps. Le creaturine non possono arrecarvi danno "fisico", ma hanno la fastidiosa abitudine di rubarvi le armi extra, lasciandovi in balia degli avversari. Il nostro consiglio spassionato è di affettarli come dei salamini...

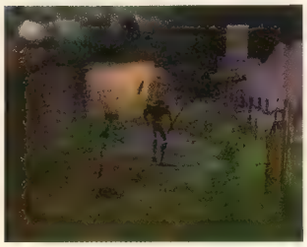
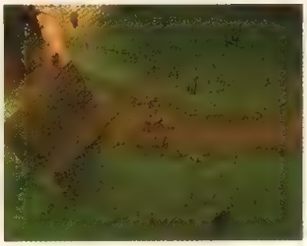
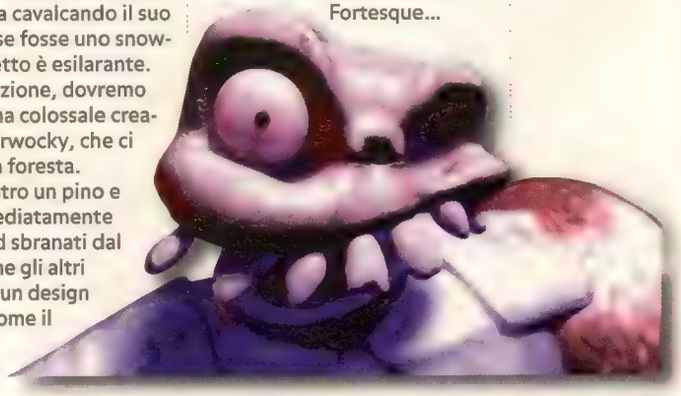




OTHER MEDIEVIL

In aggiunta alle armi convenzionali ***Medievil*** offre anche una serie di pozioni magiche capaci di tramutare Daniel in un dragone, oppure di distruggere tutti gli avversari presenti in una locazione. Gli scenari sono altrettanto originali ed eterogenei. Uno di questi, in particolare, ricorda lo *stage* di ***Crash Bandicoot*** in cui siamo letteralmente braccati da un gigantesco masso rotolante: qui il cavaliere errante scende da una collina cavalcando il suo scudo come se fosse uno snowboard. L'effetto è esilarante. In un'altra sezione, dovremo fuggire da una colossale creatura, il Jabberwocky, che ci insegue nella foresta. Sbattete contro un pino e verrete immediatamente raggiunti und sbranati dal mostro. Anche gli altri esseri hanno un design pittoresco, come il mostro di vetro oppure gli zombies privi di gambe che strisciano in modo alquanto raccapricciante. Sono ben 55 i personaggi che incontreremo nel corso dell'avventura, a cui si sommano i sette boss di fine livello. Gli sviluppatori assicurano almeno quaranta ore di gioco... ***Medievil*** è condito da un certo humour macabro che stempera la crudezza di alcune scene. Da segnalare l'accompagnamento sonoro particolarmente efficace. Durante la fiera atlantina, i programmatori di ***Medievil*** ci hanno illustrato un livello in cui potremo perfino controllare il verme Morten, spalla di Daniel. Credo sia chiaro, a questo punto, che l'ultima fatica Millennium ha tutte le carte in regola per diventare un piccolo classico per PlayStation. I programmatori hanno la possibilità di ridefinire il genere degli *action* tridimensionali miscelando i temi di ***Ghouls'n'Ghosts*** con le intuizioni del Tim Burton di *Nightmare Before Christmas*. Se ci riuscissero, la comunità videoludica avrebbe un nuovo eroe da idolatrare: sir Daniel Fortesque...

IL FULMINE È UN'ARMA EFFICACE, CAPACE DI COLPIRE IL BERSAGLIO A COLPO SICURO. ATTENTI, PERÒ: LA SAETTA VERRÀ SCAGLIATA AUTOMATICAMENTE AL TERMINE DEL CARICAMENTO E SE NON CI SONO AVVERSARI NEI DINTORNI, FINIRETE PER SPRECARLA...

Esse-enne-kappa

VIDEOGIOCHI A 64-BIT

*Dopo la **rinuncia ufficiale** da parte di **Matsushita** a commercializzare una console a **64-bit** nel corso del **1997**, l'attenzione generale degli otaku si sposta sul nuovo mostro targato SNK. La casa nipponica prevede di introdurre entro la fine dell'anno una nuova **piattaforma** dalle prestazioni **tecniche** entusiasmanti, **Hyper Neo Geo 64**. L'arrivo nelle **sale giochi** è fissato per l'autunno e l'ingresso sul mercato casalingo appare più di una semplice possibilità.* **Super PlayStation Console** *vi presenta la nuova generazione di giochi a 64-bit:* ***Samurai Spirits 64*** *e* ***Round Trip RV****...*

IN UN MERCATO DOMINATO DA SONY E NINTENDO, C'È SPAZIO PER UN NUOVO COMPETITORE? **Sembrerebbe proprio di no, considerando che Sega versa in condizioni drammatiche in Occidente e che persino il colosso Matsushita ha rinunciato alla gara prima ancora di scendere in campo. Ma SNK è convinta di avere per le mani una tecnologia vincente.** Stiamo parlando di Hyper Neo Geo 64, una piattaforma a 64-bit vista per la prima volta durante l'*AOU Show* (cfr. **Super PlayStation Console** #36) e che presto esordirà in sala giochi. Il 4 luglio scorso SNK ha tenuto una conferenza stampa nel prestigioso Hotel New Otani nel quartiere Akasaka Mitsuke di Tokyo per presentare agli "addetti ai lavori" la nuova macchina. Questo è quanto...

IL DETTAGLIO GRAFICO E LA FLUIDITÀ DELLE ANIMAZIONI DI SAMURAI SPIRITS: SOUL OF THE SAMURAI SONO DAVVERO IMPRESSIONANTI: IL GIOCO PRESENTA NUOVI PERSONAGGI E FONDALI REALIZZATI INTERAMENTE IN 3D.

HARDWARE

Dal punto di vista tecnico, Hyper Neo Geo 64 possiede un processore centrale RISC a 64-bit. La memoria principale è di 4 MB, mentre la *Program RAM* ammonta a 64 MB. Punto di forza della console è l'animazione tridimensionale. A questo proposito, Hyper Neo Geo 64 possiede una *Vertex Memory* di 96 MB e una *Texture Memory* di 16 MB. Ma anche sul fronte dell'animazione bidimensionale, la piattaforma SNK è capace - almeno sulla carta - di prestazioni imbattibili, visualizzando fino a 1.536 *sprites* e di animarli a sessanta *frames* al secondo. La *Character Memory* ammonterà a 128 MB e saranno effettuabili via hardware effetti di rotazione, ingrandimento, connessione, azione, mosaico e *morphing*. La console è già configurata in modo da visualizzare una scrolling a quattro strati di parallasse (anche se sfruttandoli tutti la *Character Memory* scende a 64 MB). Lo scrolling bidimensionale sarà arricchito da effetti speciali come scorrimento lineare, rotazione e deformazione, ingrandimenti localizzati etc. I colori visualizzabili su schermo saranno 4096 (da una palette di 16,7 milioni di colori). A livello sonoro, Hyper Neo Geo 64 possiede 32 canali, una velocità di sampling pari a 44.1 Mhz e una *Wave Memory* di 32 mega.

SOFTWARE

Due i titoli presentati in forma ufficiale durante la conferenza stampa: ***Samurai Spirits 64: Soul of Samurai*** e ***Round Trip RV***. Il primo, visto per la prima volta all'*AOU Show*, era completo al 40% e giocabile, ma al pubblico non è stato concesso di provarlo. I rappresentanti SNK si sono così limitati a illustrarne le caratteristiche, anche perché dei dodici livelli annunciati, solo quattro erano disponibili. ***SS64*** è l'ultima incarnazione dell'interminabile saga di picchiaduro targati Neo Geo e la prima interamente tridimensionale. Gli sviluppatori hanno utilizzato la tecnica del *motion capture* per ottenere animazioni spettacolari. La telecamera rotante rende l'esperienza ludica davvero dinamica e coinvolgente. Peccato per la definizione: la grafica soffre di fastidiosi livelli di spixellizzazione (paragonabile a quelli sperimentati in molti titoli Saturn) soprattutto quando la telecamera zooma sui personaggi. Inoltre il *character design* è lontano dalla definizione dei lottatori di ***Virtua Fighter 3***. I combattimenti si svolgono in arene incredibilmente estese: l'azione si svolge a trecentosessanta gradi. Come in ***Tohshinden***, il lottatore può muoversi anche in profondità e non solo lateralmente, anche se spesso i lottatori si trovano in posizioni del tutto assurde durante i combattimenti. ***Samurai Spirits 64: Soul of the Samurai*** conserva alcuni dei personaggi della versione bidimen-

ROUND TRIP RV *È IL PRIMO GIOCO DI CORSA PER HYPER NEO GEO 64.*

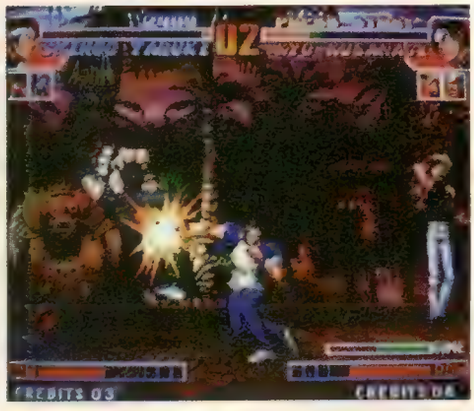
sionale: Haomaru, Nakolulu e la sorella Rimlulu, Ukyo, Kibagami Genjuro e Hatsutori Hanzo. Questi saranno accompagnati da quattro nuovi lottatori. Inizialmente previsto per l'estate, ***Samurai Spirits 64*** debutterà in sala giochi solo in autunno: il margine di miglioramento è ancora elevato... La vera sorpresa è ***Round Trip RV*** (***Round Edge*** in occidente), un gioco di corsa dalla cosmesi davvero spettacolare, soprattutto per quanto riguarda i fondali. ***Round Trip RV*** consente di pilotare numerosi veicoli, tra cui bolidi sportivi e poderosi fuoristrada. Le gare si svolgono su tracciati sparsi in tutto il mondo. Peculiarità interessante, la gara sarà suddivisa in due momenti: dopo aver raggiunto un *checkpoint* prestabilito, invertiremo la marcia e percorreremo il tragitto in direzione opposta. Oltre agli avversari, dovremo prestare attenzione anche al traffico, alle biforcazioni stradali e alle condizioni meteorologiche variabili. ***Round Trip RV*** ha due modalità di gioco: *Championship* e *Trial*. Nel primo il giocatore avrà un limite di tempo per raggiungere i vari *checkpoint*. Nel secondo fino a quattro differenti giocatori potranno competere simultaneamente per vincere la gara. Purtroppo il *gameplay* è ancora farraginoso: la lentezza delle animazioni rende ***Round Trip*** un pallido epigono di ***Sega Rally***. L'azione non è mai veramente intensa, anche se la versione presentata era ancora largamente incompleta. A livello tecnico, Hyper Neo-Geo 64 non sembra in grado di competere con l'offerta delle altre case: Model 3 di Sega e Cobra di Konami sono nettamente più avanzate. Tuttavia, se SNK ha trovato il modo di conciliare tecnologia e costi di produzione, la piattaforma potrebbe rivelarsi un ottimo investimento, soprattutto sul mercato casalingo. A questo riguardo SNK ha preferito non rilasciare alcuna informazione durante la conferenza stampa, ma stando a fonti attendibili, il successore del Neo Geo potrebbe venire introdotto entro la fine del '97 in Giappone al prezzo di 400/500 dollari circa. Sarà dotato di lettore CD a quadrupla o sestupla velocità. Al momento del lancio dovrebbero essere disponibili due giochi, ***Samurai Spirits 64*** e ***Round Trip RV***. Tra gli altri titoli in fase di sviluppo segnaliamo *Fatal Fury 64* e *Art of Fighting 64*. E' un peccato manchino *killer application* del calibro di *Virtua Fighter 3* o *Scud Race*: senza un software valido, l'hardware non si vende...

King of Fighters '97

Se il 3D rappresenta l'immediato futuro di SNK, il presente della casa di Osaka resta ancora radicalmente bidimensionale. La conferma arriva dall'edizione '97 di *King of Fighters*, prevista nelle sale giochi giapponesi alla fine dell'estate. L'ultima incarnazione segna un ritorno alle origini e precisamente al gameplay dei primi episodi della saga.

L'edizione ***'97***, che sarà sicuramente convertita per Sony PlayStation, include 29 differenti lottatori, diversi dei quali disponibili sotto forma di personaggi segreti. I combattenti sono suddivisi in otto squadre. Come sempre, si segnalano defezioni e novità. Per quanto concerne le prime segnaliamo le assenze di Todo Kasumi (*Art Gaiden*, ex Team England), Vice (***KOF 96***), Mature (***KOF 96***), Mr. Big (*Art of Fighting 2*) e Wolfang (*Fatal Fury Special*). In compenso, potremo utilizzare personaggi come Chizuru Kagura, il boss finale di ***King of Fighters '96***, entrata a far parte del team femminile. Segnaliamo inoltre l'introduzione di due nuove squadre, il 97 Special Team e il New Face Team che introducono nuovi lottatori. Il primo raccoglie Ryuji Tamazaki (***Real Bout***), Blue Mary (***Real Bout***) e Billy Kane (***Fatal Fury***), mentre nel New Face Team troviamo Shelmy, Yashiro Nakaze e Chris. Il look di Athena è cambiato: è stato infatti enfatizzato il suo lato "kawaii" e il suo abito ricorda l'uniforme scolastica dei licei giapponesi. Io Yagami (***KOF 97***) è presente sotto forma di semi-boss, mentre il ruolo di boss finale verrà ricoperto dall'inedito Shingo Yabuki. Le scelte dei programmatori SNK sono state influenzate dalle lettere dei fans del picchiaduro, che in Giappone gode di un successo incredibile. In sintesi, ***King of Fighters '97*** offrirà nove squadre di tre combattenti più due personaggi extra per un totale di 3.654 combinazioni possibili. Per calibrare il livello di difficoltà, SNK ha recuperato il sistema di combattimento delle vecchie edizioni di ***King of Fighters***. Sono disponibili due opzioni: l'*extra mode* consente ai giocatori di selezionare la modalità di gioco delle versioni ***'94*** o ***'95***. A questo si aggiunge la modalità avanzata, indirizzata ai giocatori più esperti. L'*advanced mode* consente di performare nuove mosse e nuovi attacchi e include anche un nuovo indicatore di energia. SNK ha fatto le cose in grande per l'ultima incarnazione bidimensionale di ***King of Fighters***: nella prossima edizione il *bitmap* verrà rimpiazzato dai poligoni e dal 3D...

Il '97 Special Team riunisce Ryuji Yamazaki, Blue Mary e Billy Kane ed stato creato in base alle indicazioni dei fans jappo.



Titolo	**King of Fighters '97**
Casa	**SNK**
Formato	**Coin-op**
Uscita	**Imminente**
N° Giocatori	**1-2**
Genere	**Picchiaduro**

Formula 1 '97

***Formula 1** è stato uno dei più grandi successi della passata stagione: oltre **un milione e mezzo** di copie vendute, punteggi stratosferici sulle pubblicazioni specializzate... Ora, **Bizarre Creations** e **Psygnosis** tornano in **pole position** con l'obiettivo di ridefinire il concetto stesso di **sequel**. Hi-res, tutte le scuderie, i piloti e le auto ufficiali del campionato di Formula 1 del 1997, doppio split-screen e altro ancora... **Super PlayStation Console** svela tutti i retroscena del gioco di corsa più atteso dell'anno...*

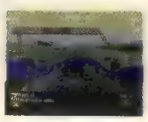
Sono davvero pochi i *racing games* apparsi fino a oggi che sono riusciti a miscelare realismo ed estrema giocabilità senza privilegiare solo un solo dei due aspetti. In generale, i prodotti per PC sono forti sul piano simulativo, ma non offrono il *gameplay* adrenalinico dei coin-op e dei giochi per console. Questo prima di *Formula 1*: l'approccio olistico di Bizarre Creations ha consentito di superare i limiti dei giochi precedenti, raggiungendo un compromesso tra la componente arcade e quella simulativa, tra divertimento e accuratezza. Giocando a *Formula 1* e poi seguendo un Gran Premio alla televisione, magari grazie alle sei telecamere di Telepiù (quando la televisione diventa videogioco), si finiva per confondere le due cose e usare il telecomando come se fosse il pad di PlayStation... *Formula 1* ha lasciato il segno, non c'è dubbio. Il gioco, comunque, non era scevro da difetti. Psygnosis ha dovuto riconoscere pubblicamente che *Formula 1* aveva qualche bug di troppo. Cosa dobbiamo aspettarci dal suo successore, *Formula 1 '97*?

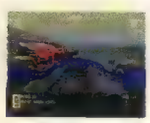
Titolo : FORMULA 1 '97
Casa : PSYGNOSIS
Uscita : 26 SETTEMBRE
N° Giocatori: 1-2
Genere : RACING

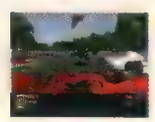
Più di un Driver

Sarebbe stato facile per Bizarre Creations accontentarsi di eliminare i difetti della prima edizione, aggiungere qualche tocco di classe grafico e finirla lì. Ma *Formula 1 '97* non è una semplice revisione del gioco della passata stagione, bensì un prodotto fortemente trasformato in svariati comparti. Innanzitutto va segnalato che il team ha preso spunto dai centinaia di messaggi *e-mail* e dalle telefonate ricevute per introdurre una serie di nuovi elementi. Contrariamente a quanto si possa credere, Bizarre Creations ha letteralmente rivoluzionato l'*engine* della versione precedente, conservando solo quella parte di codice capace di visualizzare un gran numero di poligoni al *frame rate* più elevato. Ora un'apposita applicazione si preoccupa di calcolare in tempo reale la quantità di oggetti sullo schermo, adottando diverse soluzioni per evitare il verificarsi di rallentamenti. Supponiamo ad esempio che in una curva sul tracciato di Monaco si concentrino una ventina di automobili: l'*engine* rinuncerà a disegnare parte del fondale, magari gli edifici in lon-

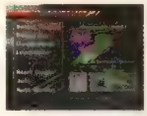
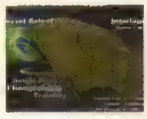
IL CODICE DI FORMULA 1 '97 È IN GRAN PARTE INEDITO. NESSUNO DEL RESTO COMPREREBBE UN MERO UPDATE... O NO?

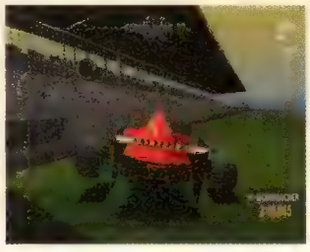






tananza, per evitare fastidiosi effetti di *pop-up* o, peggio, problemi a livello di scrolling. Il sistema, in altri termini, assegna la priorità al *gameplay* rispetto alla componente grafica. Le animazioni delle vetture, inoltre, sono state riscritte: ora i bolidi si sollevano dalla pista in caso di incidente, si ribaltano e arrivano ad esplodere in modo spettacolare (*à là Destruction Derby*). Le sospensioni delle vetture virtuali reagiscono alle differenti condizioni del manto stradale e le ruote tendono a perdere aderenza se sottoposte a particolari sforzi. Ma la caratteristica più eclatante di ***Formula 1 '97*** è la qualità della grafica che in questa versione è interlacciata. Dopo aver realizzato la parte principale del codice, Bizarre Creations lo ha sottoposto a un test accurato presso gli uffici londinesi di Sony Computer Entertainment. Le performance dell'*engine* sono state misurate con l'ausilio di un analizzatore in grado di rivelare le sezioni nelle quali è sottoposto agli sforzi più intensi. L'esame ha evidenziato che c'era un margine di miglioramento possibile e che restava qualche briciola di potenza hardware da sfruttare per incrementare la risoluzione su schermo. Le vetture di ***Formula 1 '97*** utilizzano un numero di poligoni doppio rispetto alla precedente versione, gli scenari e gli edifici a bordo pista ora appaiono molto più sofisticati senza che la fluidità delle animazioni risulti in qualche modo penalizzata. I programmatori hanno dichiarato che per ottenere simili risultati è stato necessario comprimere il codice con inedite tecniche che hanno messo a dura prova le potenzialità di PlayStation. Il risultato è, a livello cosmetico, un miglioramento netto rispetto alla precedente incarnazione. Tutti i tracciati del gioco sono stati interamente rimodellati al fine di includere tutti quei particolari che, per mancanza di tempo (o in



nevitabile *sequel*, eheheheh...) Bizarre Creations non aveva inserito nella prima edizione. Sono stati aggiunti nuovi tracciati ed è stato migliorato il livello di accuratezza anche degli rimanenenti. Nella maggior parte dei giochi di corsa ispirati alla Formula Uno, i percorsi sono disegnati a partire da *samples* che vengono rivestiti di uno strato di *texture mapping* per accrescere il livello di dettaglio, ma ***Formula 1 '97*** è stato costruito in modo molto più sofisticato. Sono stati infatti utilizzati modelli in *wire frame* per assicurare una fedeltà riproduttiva senza pari. In un gioco come ***Rage Rager*** basta un'occhiata al balcone di uno degli edificio collocati nel *background* per capire che si tratta di una superficie piatta, rivestita da bitmap per simulare la tridimensionalità. Gli edifici - e più in generale, i fondali - presenti in ***Formula 1 '97*** sono invece autenticamente tridimensionali. Il progetto di misurare metro per metro i tracciati originali per ricavare modelli in *wire frame* da renderizzare successivamente con l'ausilio di una *workstation* Silicon Graphics, si è dimostrato terribilmente impegnativo. A metà del lavoro, Bizarre Creations ha capito che non sarebbe mai riuscita a rispettare la data di consegna prevista. Per risolvere il problema, gli sviluppatori hanno creato un apposito programma di costruzione dei tracciati, soprannominato *Trac Ed* (vezzeggiativo di *Track Editor*). L'applicazione ha consentito di scannerizzare letteralmente i tracciati e modificarne le caratteristiche con un semplice sistema di puntamento e cliccaggio. *Trac Ed* ha semplificato notevolmente il lavoro, consentendo a Bizzare Creations di aggiungere una serie di dettagli grafici come barriere di pneumatici a bordo pista, edifici e strutture sulla linea dell'orizzonte, segni di gomme sulla pista etc. Il programma è stato capace di rendere più naturale il passaggio da un tipo di *texture* all'altro: rispetto al precedente episodio, in ***Formula 1 '97*** la transizione dall'erba all'asfalto non avviene in modo troppo brusco. Una volta inserite tutte le caratteristiche del gioco, *Trac Ed* ha calcolato il numero di poligoni visualizzabili senza perdite di *frame* e salvato il codice in formato PlayStation: a questo punto i programmatori hanno potuto guidare sui vari tracciati e confrontarli direttamente con i vari filmati televisivi dei Gran Premi di Formula Uno. Una volta ottenuti i migliori risultati possibili, i modelli in *wire frame* sono stati trasferiti su Silicon Graphics per il processo di renderizzazione.

TUTTI I CIRCUITI SONO ORA MODELLATI IN TRE DIMENSIONI PER ACCRESCERE IL REALISMO DELLA SIMULAZIONE.

[illegible] VS GRAND [illegible]

In ***Formula 1 '97*** le modalità di gioco *arcade* e simulazione sono nettamente distinte: è come avere due differenti giochi all'interno del medesimo prodotto. Bizarre Creations hanno infatti tenuto conto delle critiche ricevute per il primo ***Formula 1 '97*** nel quale le due sezioni tendevano ad assomigliarsi troppo. Nella nuova edizione le reazioni, il controllo e persino le prestazioni delle vetture all'interno delle due modalità di gioco variano sensibilmente. Col modo *arcade* si è tentato di avvicinare il più possibile il gioco ad un coin-op, mentre nella sezione *Grand Prix* è stato messo in primo piano l'elemento realistico e simulativo.

(SINISTRA) LA BENETTON È STATA PUNITA PER COMPORTAMENTO SCORRETTO IN GARA. IN FORMULA 1 '97 IL RUOLO DEI GIUDICI DI GARA SARÀ SPESSO DETERMINANTE.

BIZARRE CREATIONS A DENTI STRETTI

Super PlayStation Console: ***Avete il compito impegnativo di migliorare uno dei più grandi best-seller del 1996 e di creare la più accurata simulazione di corsa mai apparsa su console. I cinici osserverebbero che basterebbe commercializzare la precedente edizione con un semplice "2" aggiunto al titolo per vendere comunque milioni di copie...***

Bizarre Creations: La popolarità di *Formula 1* è effettivamente incredibile, ma non crediamo che si possa guadagnare la fiducia dei giocatori con prodotti raffazzonati. Non sarebbe corretto nei confronti dei videogiocatori. Del resto, non è certo il caso di *F1 97*. Finalmente siamo riusciti a inserire una serie di elementi che non siamo stati in grado di mettere nella prima edizione, un po' per carenza di tempo un po' perché non ci avevamo pensato. L'alta risoluzione è una di queste. La modalità *Grand Prix* non ha eguali nell'attuale offerta console sul fronte del realismo simulativo, a nostro avviso, mentre quella *arcade* dovrebbe soddisfare persino i fanatici dei coin-op più esigenti. Abbiamo inserito un doppio *split-screen*, una nuova visuale e un doppio commento. Il comportamento dei piloti su schermo è molto più realistico. Credo converrete che *F1 97* non è un semplice *update*, ma un gioco fortemente rinnovato.

SPC: ***Durante la presentazione ufficiale ad Atlanta e quella a Milano a fine luglio, abbiamo notato che è stata dedicata maggiore attenzione alla spettacolarità dell'azione. Gli incidenti, in particolare, non sono meno incredibili di quelli incontrati in*** **Destruction Derby.** ***Vi siete ispirati a titoli Reflections?***

BC: No, volevamo semplicemente accrescere il livello di spettacolarità del gioco. Per altro gli incidenti si verificano soprattutto nella modalità *Arcade*: qui testacoda e tamponamenti compensano una certa mancanza di realismo dovuta a esigenze di semplificazione a livello di *gameplay*.

SPC: ***Cosa ne pensate di giochi come*** **Rage Racer?**

BC: Si tratta di prodotti molto validi sul fronte del divertimento, ma non hanno niente a che vedere con la autentiche esperienze di guida. Dal punto di vista tecnico, i miglioramenti sono spesso marginali: con *F1 97* abbiamo letteralmente reinventato il codice, ottimizzando l'*engine* per visualizzare l'alta risoluzione senza alcuna perdita a livello di velocità di animazione.

SPC: ***Come mai non è stata inserita l'opzione di*** **link-up** ***in*** **F1 97***?*

BC: L'idea di poter collegare due PlayStation e giocare su due schermi differenti è geniale sulla carta, ma poco pratica. Il *link-up* non ha avuto il successo che Sony sperava e di conseguenza abbiamo preferito optare per un sistema di *split-screen* configurabile in modo da consentire a due giocatori di interagire contemporaneamente. Siamo riusciti a limitare gli effetti di *pop-up* nel modo di gioco a due e a mantenere lo stesso *frame rate* della modalità a tutto schermo, anche se con un numero di vetture inferiore.

SPC: ***Una delle principali critiche a*** **F1** ***riguardava il comportamento delle vetture controllate dalla CPU sullo schermo. Come avete ovviato al problema?***

BC: Le *routines* di intelligenza artificiale sono state completamente riscritte. Ogni pilota ha la sua personalità e tende ad adottare strategie di guida ricorrenti. Le vetture sono libere di guidare in ogni parte del tracciato e non si limitano a seguire alcune linee. Questo non significa che le vetture controllate dalla CPU non faranno mai errori: il gioco più realistico è quello in cui anche gli avversarsi sbagliano, ogni tanto...

L'approccio è motivato dalla volontà di evitare ogni tipo di compromesso. Nel primo episodio, il controllo della vetture è stato iper-semplificato per venire incontro ad una tipologia di fruitori molto bassa. Con *Formula 1 '97* Bizarre Creations mirano a due tipi differenti di *audience*: neofiti ma anche cultori delle simulazioni di corsa alla ricerca di prodotti complessi e articolati. Nella sezione *Grand Prix* i piloti non saranno più in grado di arrivare a duecentocinquanta all'ora in prossimità di una curva pretendendo di frenare all'ultimo secondo (come pure avveniva nella prima incarnazione). Per evitare i testacoda sarà necessario adottare un tipo di guida più ragionato e realistico.

In ***Formula 1***, inoltre, l'*arcade mode* finiva per costituire una semplice sezione di pratica, un allenamento prima del Grand Prix. Ora le due componenti saranno radicalmente differenti, quindi non avrebbe senso esercitarsi sui tracciati della modalità *arcade*. Per venire incontro alle esigenze dei giocatori gli sviluppatori hanno inserito una sezione di pratica. Nella modalità di allenamento, il computer suggerisce al giocatore i momenti del tracciato in cui può pigiare a fondo il pedale dell'acceleratore e quelli in cui farebbe meglio a rallentare. In prossimità di curve e chicane, l'apposito indicatore su schermo si colora di rosso, suggerendoci di usare il freno. Quando invece ci troviamo sul rettilineo, l'indicatore tende al grigio. I cromatismi hanno vari gradi di sfumatura. Si tratta indubbiamente di un modo intuitivo per imparare a giocare e riconoscere le differenti insidie dei tracciati.

IT'S REAL!

Cosa c'è di più irritante e irrealistico di un avversario che non commette mai un errore, che non sbaglia una curva e che ti beffa sul rettilineo finale? Probabilmente solo i peti di Biomassa, ma questi affliggono - fortunatamente per voi - solo i membri della redazione di **Super PlayStation Console**. Per risolvere il primo problema (a Biomassa è stata vietata la pasta e fagioli) Bizarre Creastions hanno sviluppato *routines* di intelligenza artificiale del tutto inedite per conferire ai piloti controllati dal computer uno stile di guida più realistico. L'atteggiamento delle diverse scuderie in pista rifletterà quello degli autentici piloti di ***Formula 1***. Può succedere che, al momento della partenza, una vettura si blocchi per un guasto imprevisto e che le auto che seguano non riescano ad evitare il tamponamento, proprio come nella realtà. Sono inoltre presenti suggerimenti tattici dai box, ammonizioni e strategie di fermate ai box differenti. I fanatici delle simulazioni a tutti i costi saranno inoltre felici di sapere che *Formula 1 '97* include un numero consistente di opzioni per modificare la configurazione della vettura. Cambio e motore sono tra gli aspetti del bolide più alterabili in assoluto: l'obiettivo è quello di ottenere le migliori prestazioni possibili. Bizarre Creations ha inserito anche un sistema di lettura telemetrica delle varie vetture configurate che simula il funzionamento di quello effettivamente utilizzato dalle scuderie. Dalla comparazione delle varie tabelle relative alle velocità raggiungibili, alla tenuta di strada e ai tempi di frenata, il giocatore può evincere il tipo di vettura che meglio si adatta al suo stile di guida. Non basta semplicemente avere la macchina più veloce per vincere a ***Formula 1 '97***... I miglioramenti sono stati estesi anche a livello delle ruote. Avremo a disposizione differenti pneumatici Goodyear e Bridgestone per gareggiare in tutte le condizioni meteorologiche possibili ed immaginabili. Sono presenti addirittura differenti composti di gomma che vanno montati in relazione al livello di abrasività del tracciato. Nei percorsi in cui le curve a destra sono presenti in modo maggiore rispetto a quella a sinistra, per esempio, causeranno un'usura maggiore su un lato della gomma. Un surriscaldamento elevato potrebbe persino farla esplodere, a dimostrazione che viene simulata anche la temperatura.

Le strategie di guida richiederanno una maggiore attenzione da parte del pilota. Le condizioni di tempo mutevoli implicano una costante attenzione alle caratteristiche della vettura. Se a metà gara comincia a piovere, il minimo che possiate fare è tornare ai box e cambiare pneumatici e se dopo qualche giro sotto una pioggia torrenziale il cielo dovesse aprirsi, un'altra puntati-

PRIMA E DOPO

Sebbene le innovazioni introdotte in *F1 97* siano numerose, soprattutto a livello di *gameplay*, è la grafica l'aspetto che colpisce maggiormente. L'uso dell'alta risoluzione (512 x 240) è un vero spettacolo per gli occhi. A dire il vero, c'era un'opzione in *Formula 1* che consentiva di passare dalla risoluzione normale a quella alta, ma questo comportava una notevole riduzione dello schermo, fino a rendere la simulazione praticamente ingiocabile. Queste immagini sono tratte dal primo episodio e parlano da sole...

LE RISPOSTE DELLA VETTURA ALLE DIFFERENTI SOLLECITAZIONI SONO REALISTICHE: I VEICOLI SI ALZANO DA TERRA, SI ROVESCIANO E PRENDONO FUOCO QUANDO COINVOLTI IN GRAVI INCIDENTI...

YOU VIDEOGAMES TOO

NUOVA SEDE IN

VIA PO 26-TORINO

PER ORDINAZIONI TELEFONARE ALLO:

011.88.99.20

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI INTUTTA ITALIA

IN 24-48 ORE

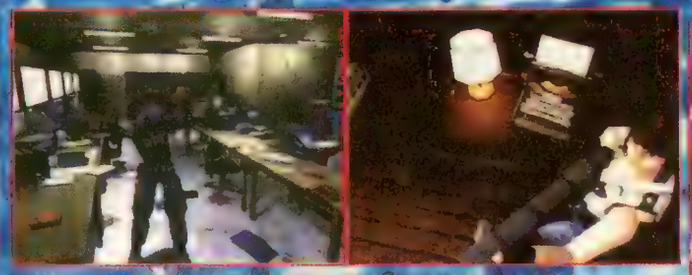
FINANZIAMENTI IN 1/2 ORA

SI SERVONO RIVENDITORI

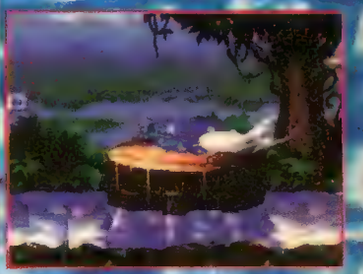
****

WHOLESALERS-REVENDEUR

MARVEL SUPER HEROES



RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT



MEGAMAN X4

STREET FIGHTER EX PLUS

FINAL FANTASY VII versione americana

ACE COMBAT 2 us vers

SEMPRE DISPONIBILI

ROBOT WARS - ROBOT WARS DD

ROBOT SHOOTING - ALPHA 3

SAGA FRONTIER - COMBAT 2

GUNDAM
THE
BATTLE MASTER

DRAGONBALL HEROES
!!!!disponibile!!!!

GHOST IN THE SHELL

TOBAL 2-ACE COMBAT 2 -
RALLY CROSS

DISPONIBILI
SU ORDINAZIONE PER

V-RALLY

PISOLA PER
TIME CRISIS
E IL CONNET-
TORE PER
TIME CRISIS
SULLE NUOVE
PSX PAL

VIRTUAL HIRYU NO KEN

RIVISTE DI IMPORT GIAPPONESI SENZA CD PER
SATURN-No64-PSX- in piu' HOBBY JAPAN e B-CLUB

SAILORMOON,RANMA 1/2

IN USCITA

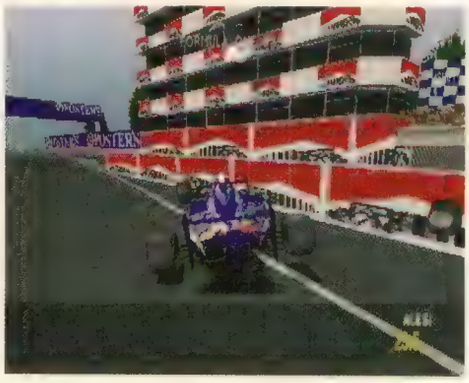
*DRAGONBALL Z 3

*EVANGELION

*LE NUOVE AVVENTURE DI STREET FIGHTER VICTORY

*METAL ARMOR DRAGONHEART 2

SCEGLI IL TUO CUCCIOLO



NONOSTANTE LE MODIFICHE, COME L'USO DELL'HI-RES, FORMULA 1 '97 AVRÀ UN FRAME RATE DI 25 QUADRI AL SECONDO PER LA VERSIONE PAL E DI 30 PER QUELLA NTSC, COME NELLA VERSIONE PRECEDENTE.

na ai box non sarebbe una cattiva idea. L'effetto della pioggia è stato realisticamente simulato: l'acqua precipita trasversalmente rispetto all'abitacolo, compromettendo la visuale del tracciato.

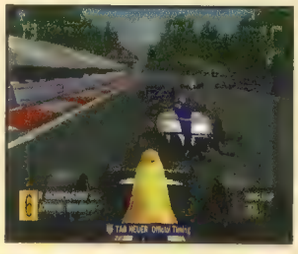
BANDIERA A SCACCHI

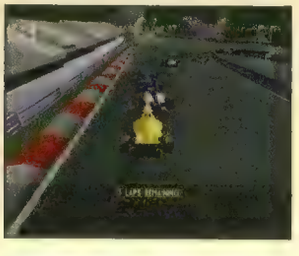
In *Formula 1* quando si veniva tamponati da un avversario non era facile valutare in tempo reale l'entità del danno. Bizarre Creations ha risolto il problema in *Formula 1 '97*, inserendo un sistema di misurazione dei danni in tempo reale. Se finite coinvolti in un banale incidente, il danno sarà visibile sulla carrozzeria. Ma se vi schiantate contro un muretto di protezione, la vettura sarà ridotta a un ammasso di metallo e plastica. Alcune sezioni della vettura possono subire danni tanto consistenti da staccarsi letteralmente mentre state correndo a tutta birra, finendo per schiantarsi contro il veicolo che vi sta seguendo. Le componenti della vettura, quindi, sono considerate oggetti solidi e non semplici strati di *texture mapping*. Questo implica che il vostro comportamento sul tracciato dovrà essere prudente se non vorrete distruggere la vettura dopo pochi giri. Inoltre dovrete evitare di tamponare gli avversari e commettere infrazioni di guida per non beccarvi le ammonizioni dei giudici di gara. *Formula 1 '97* segue la legislazione sportiva in modo attento e rigoroso: è stato inserito il sistema delle bandiere, delle penalità e della sospensione dalla gara in caso di comportamento scorretto e avventato.

In aggiunta all'errore umano, nella sezione *Grand Prix* viene simulato anche il guasto tecnico: selezionando l'apposita opzione dal menu generale, si potranno verificare nel corso della gara incidenti alle sospensioni, ai pistoni, al cambio e persino al motore. I guasti sono rappresentati graficamente: un danno di lieve entità al motore provoca la fuoriuscita di fumo, ma in caso di grave incidente l'auto può addirittura prendere fuoco. Se il problema è grave, non basterà una semplice fermata ai box per rimettere in sesto la vettura. Un elemento che molto probabilmente non sarà inserito nella versione finale per mancanza di tempo - ma che pure era previsto - è l'utilizzo del *motion capture* per le animazioni dei tecnici e dei meccanici ai box. La sequenza è stata rimodellata e ha un aspetto comunque brillante. La maggior parte delle innovazioni presenti nella sezione *Grand Prix* non trovano corrispondenza in quella *arcade*, il cui *gameplay* è stato semplificato per soddisfare i desideri dei fanatici dei coin-op. Saranno inseriti anche nuovi tracciati: completando al primo posto le varie gare si potrà accedere a percorsi extra. Entrambi gli stili di gioco beneficeranno del nuovo *engine* sonoro: sarà ora possibile distinguere una Ferrari da una Williams semplicemente dal rombo del motore. Il commento italiano è stato affidato al popolare *speaker* televisivo Andrea De Adamich che affiancherà un secondo commentatore. E' supportato il Dolby Sorround per un sonoro di tipo immersivo. *Feedback* costante dai box: saremo informati in tempo reali circa le condizioni della vettura. Sul fronte cosmetico, non dovrebbero più verificarsi le fastidiose apparizione di linee su schermo, dovute a difetti nel sistema di miscelazione delle varie sezioni del tracciato. Appariranno su schermo segnalazioni aggiornate circa la nostra posizione durante la gara, tempi, velocità, marcia inserita e del numero di giri percorsi, assente nel primo episodio. I caricamenti, inoltre, sono stati ridotti al minimo indispensabile attraverso un nuovo sistema di compressione dei dati, ma prima di lodarne le caratteristiche, preferiremmo verificarne l'efficacia su tutti i tracciati del gioco. *Formula 1 '97* sarà in tutti i negozi il 26 settembre, salvo ritardi dell'ultima ora. Per un test approfondito non perdete il prossimo numero di Super **PlayStation Console**, in edicola alla fine del mese.

PUNTI DI VISTA

Formula 1 '97 vanta una serie di tracciati inediti rispetto alla precedente incarnazione: Melbourne (Gran Premio d'Australia), A1 (Gran Premio d'Austria) e Jerez, il che porta a diciassette il numero totale delle piste. Anche le visuali di gioco sono state implementate, salendo a tre. La più radicale è la telecamera a bordo della vettura, che offre un'inquadratura spettacolare. Le mani del pilota impugnano saldamente il volante e l'abitacolo ha un aspetto molto realistico (non aspettatevi il contagiri, comunque, visto che non è usato sulle vere macchina da corsa). Il gioco include anche un'inedita modalità di *split-screen* (verticale e orizzontale) che consente di gareggiare simultaneamente in coppia.





I PILOTI VIRTUALI HANNO UNA LORO PERSONALITÀ: L'ALTER EGO DI MICHAEL SCHUMACHER, PER ESEMPIO, TENTERÀ DI TAGLIARVI FUORI IN CURVA CON IRRITANTE EFFICACIA.

ATLANTIDE
IMPORTAZIONE DIRETTA
Vastissimo assortimento con oltre 2000 articoli da tutto il mondo in pronta consegna
Novità ogni Settimana
Riparazioni & Modifiche
Vendita per Corrispondenza
Listini per Rivenditori & Videoteche
0362/238148
VIENICI A TROVARE IN VIA ROSSINI 43
SEREGNO (MI)

Videogiochi Animati

Dal monitor **al grande schermo**

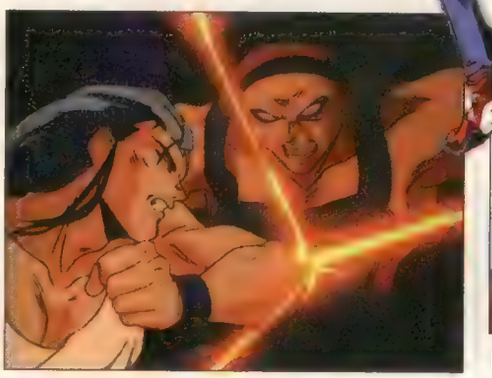
La commistione tra videogiochi e ***animazione giapponese*** *è in* ***costante ascesa****. Guardate spesso con una certa diffidenza da* ***puristi*** *di* anime *e osannate da* otaku *videoludici, le produzioni animate ispirate ai videogames sono disponibili anche in* ***Italia****. Quali sono le origini di questo genere di* ***anime****? Qual è il loro* ***reale successo****? Agli stuzzicanti quesiti risponde con impareggiabile aplomb* ***Diego Cortese****...*

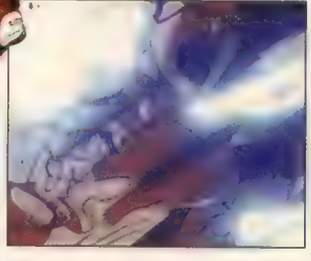
Il Giappone è una nazione dove si commercializza di tutto, dall'aria al sapore di menta alla biancheria intima usata. La serialità della produzione alimenta un consistente *merchandising*, dal quale ovviamente non fanno eccezione i *videogames*. *Action-figures*, *art book*, libri di trucchi e soluzioni, persino prodotti alimentari: non c'è dimensione di mercato che l'industria del divertimento elettronico non abbia cannibalizzato. Si segnala, in particolare, un'attenzione crescente ai videogiochi da parte degli studi di animazione. Al desiderio delle case produttrici di videogiochi di sfruttare al massimo la popolarità dei loro prodotti va aggiunta la carenza d'idee che sembra aver colpito l'animazione nipponica degli ultimi anni.

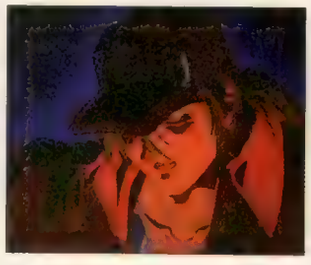
L'iniezione di nuove tematiche, situazioni e personaggi nel settore dell'animazione ha rappresentato quindi un autentico toccasana per gli addetti al settore alla costante ricerca di nuovi soggetti per film, OAV e serie.

Narrativizzando le serie videoludiche di successo e adattandole al formato dell'animazione non interattiva, le case di produzione hanno conquistato così nuovi mercati. Contando sulla popolarità dei referenti videoludici, le etichette hanno quindi prodotto una grande numero di film. Con il passare degli anni, e l'avvento del supporto ottico nelle console, il legame tra anime e videogiochi si è maggiormente intensificato. Si fa sempre più frequente, infatti, il ricorso da parte delle *software house* a singoli autori o addirittura interi studi d'animazione per la realizzazione del *character design*, *mecha design*, della storia o delle sequenze animate di un videogioco. Il produttore non solo si trova già pronta la caratterizzazione dei personaggi e la sceneggiatura, ma addirittura lo staff completo! La qualità di questo genere di produzioni non è sempre elevata, anzi... Contando sulla popolarità dei videogiochi da cui sono tratti, le etichette spesso confezionano prodotti tecnicamente mediocri e caratterizzati da un intreccio molto elementare. Del resto, Bandai ha sempre fatto lo stesso con i videogiochi tratti da *anime*... Va comunque sottolineato che gli introiti derivanti dalle vendite di queste serie forniscono linfa vitale alle case di produzione: il capitale viene reinvestito in progetti ben più costosi e tecnicamente superiori, di solito slegati dalle tematiche videoludiche. Cosa dobbiamo attenderci per il futuro? Una fusione sempre più indissolubile tra videogiochi e *anime*: lo sviluppo delle versioni animate e videoludiche procederà in paral-

SALAMANDER ***È IL PRIMO*** **OAV** ***DEDICATO A UN VIDEOGIOCO.***







BATTLE FIGHTERS GAROO DENSETSU, ***BASATO SU*** **FATAL FURY,** ***È IL IL PRIMO ANIME AD ESSERE REALIZZATO DA*** **SNK.**

lelo. Gli staff diventeranno quindi sempre più multimediali e i prodotti stessi, per essere fruiti appieno, richiederanno tanto l'acquisto dell'*anime*, quanto quello del gioco. Un piano semplicemente diabolico...

Gli esordi

I primi tentativi di trasporre in animazione un videogioco risalgono al 1986, quando Hudson decideva di produrre un lungometraggio animato dello sparatutto ***Star Soldier*** apparso per Famicom lo stesso anno. *Running Boy - Star Soldier No Himitsu* (*Il segreto del soldato stellare*) è un breve film d'animazione di cinquanta minuti che narra delle avventure del giovane appassionato di videogiochi Geta Shinoyama trovatosi, suo malgrado, nel bel mezzo di una vera e propria battaglia spaziale. Sempre nello stesso anno, anche Nintendo si lancia nel mondo dell'animazione giapponese con un lungometraggio dedicato all'idraulico più famoso del mondo. *Super Mario Bros. - Peach Hime Kyushutsu Daisakusen* (*La grande strategia di liberazione della principessa Pesca*) è un film di sessanta minuti circa che vede come protagonisti Mario, Luigi e la principessa Pesca. Entrambi i film erano chiaramente indirizzati a un *target* di pubblico piuttosto basso e per questo motivo non vantavano un elevato livello qualitativo. In quest'ottica vanno considerate le serie televisive dedicate ad altri videogiochi di successo apparse successivamente, alcune delle quali prodotte specificatamente per il mercato americano. Tra di queste ricordiamo *Super Mario, Zelda, Sonic* e *Dragon Quest*. Anche in questo caso la qualità è stata fortemente sacrificata in favore di bassi costi di produzione. L'unica eccezione è rappresentata da *Dragon Quest*, fonte d'ispirazione anche di due lungometraggi animati.

Sin-Salamander

Se spetta alla Hudson il primato della prima trasposizione animata di un videogioco, è solo grazie a Konami che si è potuto avere finalmente un *anime* ispirato a un *videogame* non pensato per un pubblico infantile. Nel 1988 è infatti stato prodotto *Basic Saga Salamander* una serie di *OAV* (*Original Video Animation*, serie destinate unicamente al mercato Home Video) divisa in tre episodi da cinquanta minuti circa ciascuno. La caratterizzazione dei personaggi e realizzazione dei mezzi sono stati assegnati rispettivamente ai valenti Haruhiko Mikimoto (*Macross, Gundam 0080*) e Tatsuharu Moriki, il soggetto è stato curato da Kazusane Hisashima, mentre la regia è stata affidata a Nagayuki Toriumi (*Gatchman, Area 88*). La storia narrata prende spunto dal videogioco Konami e descrive in dettaglio le battaglie tra il pianeta Lattice e gli alieni Bacterians insediatisi sul pianeta Salamander. Protagonisti degli scontri sono i tre eroi che precedentemente avevano salvato il pianeta Gradius dall'attacco dei voraci parassiti alieni. Eddie, Stephanie e Don, questi sono i loro nomi, vengono ora ingaggiati da Lord British per porre in salvo il principe del pianeta Lattice. La descrizione dei suddetti avvenimenti avviene solo nel primo e terzo episodio della serie, mentre al secondo è interamente affidato un *flash-back* che illustra la battaglia per salvare il pianeta Gradius. *Basic Saga Salamander* è una serie di *OAV* di discreta qualità dotato di una storia originale che divertirà sicuramente gli appassionati Konami grazie ai numerosi riferimenti ai suoi sparatutto più famosi. La versione italiana è stata realizzata da Yamato Video e sarà disponibile nelle migliori videoteche a partire da settembre.

La leggenda dei Lupi [illegible]

Tra il 1992 e il 1994, SNK ha trasposto in animazione tre serie di picchiaduro: ***Fatal Fury, The Art of Fighting*** e ***Samurai Spirits***. Anziché realizzare un semplice lungometraggio, SNK ha optato per una serie completa. SNK non mirava solo a vendere il prodotto animato, ma soprattutto a pubblicizzare i picchiaduro, obiettivo pienamente raggiunto visto che le vendite di Neo Geo in Giappone sono aumentate significativamente in coincidenza dell'uscita dei primi due special televisivi. Il primo titolo prodotto, *Battle Fighters Garoo Densetsu* (dicembre 1992), non sembra aver risentito molto delle tipiche limitazioni di *target* che spesso penalizzano i prodotti destinati al circuito televisivo. Dell'*anime* è apprezzabile la cura che il *character designer* e supervisionatore delle animazioni, Masami Obari (*Bubble Gum Crisis, Macross II*), ha dedicato alle animazioni dei combattimenti e alla caratterizzazione dei personaggi. I protagonisti sono molto definiti, merito dell'attento lavoro di documentazione di Obari su numerose riviste straniere di fotografia (seee, tutta una scusa per procurarsi qualche annata di *PlayBoy* - NdMBF). La trama si ispira alle vicende del videogioco. Terry, Andy e Joe partecipano al torneo King of Fighters indetto da Geese Howard. Durante la competizione, Terry e Andy scopriranno in Geese l'uomo che anni addietro uccise loro padre e cercheranno di avere la loro vendetta. Come potrete immaginare il finale è piuttosto scontato. Tutto sommato *Garoo Densetsu* assicura quarantacinque minuti di piacevole intrattenimento a tutti i fan del picchiaduro e a chi adora gli *anime* ricchi di combattimenti. Sulla scia del successo del primo special televisivo, SNK propone a Obari di occuparsi di un secondo speciale sempre dedicato alla saga di ***Fatal Fury***. Nel luglio del '93 viene infatti trasmesso dalla Fuji TV *Battle Fighters Garoo Densetsu 2* che vantava la presenza dei personaggi introdotti dal secondo episodio del celebre picchiaduro. Ritroviamo ancora

Fatal Fury 2 ***segna l'ingresso in animazione della gommosa Mai Shiranui.***

Terry, Andy e Joe, accompagnati dalla prorompente Mai e dal coreano Kim Kaph Wan, pronti ad affrontare la minaccia rappresentata dal perfido Krauser. Molto più drammatico del precedente episodio (Joe viene ridotto in fin di vita e Terry rischia di diventare un alcoolizzato), *Garoo Densetsu 2* mantiene un discreto livello qualitativo sia a livello di intreccio sia per quanto riguarda le animazioni dei combattimenti. L'unico neo (il cosiddetto neo Geo, ahahahah... Er... NdMBF) è rappresentato dal solito finale scontato: SNK ha imposto infatti che Krauser venisse ucciso. Particolarmente fastidiosa è anche la presenza del classico ragazzino inserito nel ruolo di co-protagonista e la cui unica funzione all'interno della storia è favorire l'immedesimazione ai piccoli fan dell'*anime*. Il lavoro svolto da Obari è sempre all'altezza delle aspettative. Per quanto riguarda Krauser, Obari voleva creare un personaggio che rappresentasse l'antitesi di Terry e nel contempo si adattasse alla voce del suo doppiatore Hirotaka Suzuchi (Bright Noa in *Gundam*). Particolarmente sexy e "gommosa" è anche la sua versione di Mai Shiranui: l'eroina indossa un succinto costume da battaglia in puro lattice virtuale. Gli adattamenti italiani dei serial, intitolati rispettivamente *Fatal Fury 1 - La leggenda del lupo famelico* e *Fatal Fury 2 - La sfida di Wolfgang Krauser*, sono state prodotte da Yamato Video.

L'ANIME DI SAMURAI SPIRITS HA BEN POCO A CHE VEDERE CON LA STORIA DEL GIOCO.

LA QUALITÀ DEL FILM DI FATAL FURY SUPERA DI GRAN LUNGA QUELLA DELL'OAV.

[redacted]

Sempre nel '93 SNK introduceva *Battle Spirits-Ryuko no Ken* (*Il pugno del drago tigre*), della durata di cinquantanove minuti circa. Sebbene responsabile dell'animazione fosse sempre Studio Comet, la qualità dello special televisivo dedicato ad ***Art of Fighting*** non è allo stesso livello di ***Fatal Fury***. L'insuccesso è legato alla discutibile scelta di Kazunori Iwakura di disegnare personaggi molto differenti dalle controparti digitali. L'*anime* non ripropone affatto le situazioni del gioco, ma lo reinterpreta in modo molto soggettivo, il che ha infastidito i fanatici della serie. Chi si aspettava una storia condita da combattimenti e colpi speciali è rimasto deluso, trovandosi di fronte a una storia di gangster e poliziotti con qualche scazzottata casuale. Anche le animazioni soffrono spesso d'imperfezioni, soprattutto nei combattimenti, difetto imperdonabile nella trasposizione videoludica di un picchiaduro. *Ryuko no Ken* è quindi un prodotto insipido che si dimentica dopo la prima visione.

L'adattamento italiano della Yamato Video, presentato con il titolo di *The Art of Fighting - L'occhio di sirio*, seppur privo di difetti non ha certamente migliorato la qualità generale dell'opera.

[redacted]

L'ultimo special televisivo di SNK, trasmesso il settembre del '94, si ispira al picchiaduro ***Samurai Spirits***, il titolo più popolare della casa di Osaka dopo ***Fatal Fury***. Per una licenza così importante ci si aspettava un prodotto di qualità e una durata di oltre ottanta minuti sembrava confermarlo. Ma affidare nuovamente caratterizzazione dei personaggi e supervisione registica a Kazunori Iwakura è stato un errore. Iwakura non ha tratto insegnamento dagli errori commessi nel precedente special televisivo. I medesimi difetti ricorrono infatti nella nuova produzione, aggravati da un irritante impoverimento a livello di trama. La storia ha pochissimi tratti in comune con la serie originale e i colpi speciali sono ridotti al minimo. Il risultato? Ottanta minuti di noia. Se si aggiunge che la qualità delle animazioni è davvero mediocre, bisogna proprio essere fan sfegatati del picchiaduro per trovare qualcosa di buono in *Samurai Spirits-Hatenkoma no Sho* (*La discesa del demone della distruzione celeste*)... Come per i titoli precedenti, anche questo special televisivo è stato adattato da Yamato Video con il titolo: *Samurai Spirits - Apocalisse a Edo*.

[redacted]

Il 1994 segna finalmente la fine delle produzioni televisive SNK e l'ingresso nel mondo del cinema. Nel luglio di quell'anno veniva infatti distribuito nelle sale cinematografiche nipponiche *Garoo Densetsu*, un lungometraggio animato di novantasette minuti ispirato alle avventure di Terry, Andy e compagni. In base alle direttive SNK, il film doveva essere indirizzato a un'ampia fascia di pubblico e non solo ai fanatici della serie ludica. Per questo motivo la storia introduce elementi del tutto slegati dal contesto del gioco. Uno dei più interessanti riguarda la presenza di un nuovo letale nemico, mai incontrato prima in ***Fatal Fury***. La nuova minaccia alla pace terrestre è rappresentata dal giovane Godamas che cerca, con l'aiuto di tre fedeli aiutanti, di recuperare le parti dell'onnipotente armatura di Marte. A contrastare le ambizioni di questo pallido emulo dei *Cavalieri dello Zodiaco* abbiamo il solito gruppo composto da Terry, Andy, Joe e Mai ai quali si aggiungono numerose comparse (Kim Kaphwan, Jubei Yamada e persino Nakoruru di ***Samurai Spirits***). A supportare una storia un po' insipida segnaliamo il ritorno dell'abile Masami Obari che ha curato il *character design*, la supervisione delle animazioni e, per la prima volta, la regia. La passione di Obari per i picchiaduro SNK è confermata dalla particolare cura che ha dedicato alla caratterizzazione dei personaggi e all'animazione dei combattimenti. Impossibile non apprezzare la sua spassosissima versione di Mai Shiranui, sempre più sexy e sempre più intenta a indurre in tentazione il povero Andy. *Garoo Densetsu* è senza dubbio una delle migliori produzioni targate SNK, un *must* per gli appassionati del picchiaduro. Buono l'adattamento italiano ad opera di Yamato Video, disponbiile con il titolo di *Fatal Fury - The Motion Picture*. Tra le recenti produzioni targate SNK segnaliamo l'OAV *Gowcaizer The Voltage Fighters*, distribuito nel settembre dello

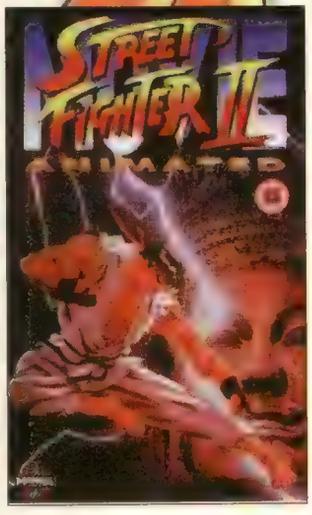
scorso anno. Realizzato contemporaneamente con l'omonimo picchiaduro vanta la presenza di Masami Obari che si è occupato della creazione dei personaggi e della regia. Per la prima volta quindi, Obari non ha dovuto adattare i personaggi di un videogioco per essere trasposti in animazione, ma ha creato lui stesso i protagonisti del picchiaduro. Procaci ragazze (se pensate che Mai fosse il massimo aspettate di vedere le protagoniste di questo *anime*), combattimenti spettacolari e animazioni fluide e veloci sono le caratteristiche di questa serie di OAV, purtroppo ancora orfana di una versione italiana.

La commerciale offensiva

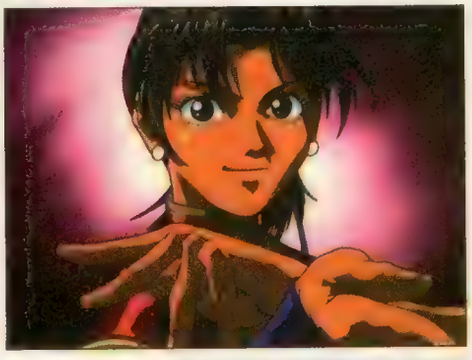
Osaka sembra essere diventata la capitale delle trasposizioni animate dei videogiochi: dopo le numerose produzioni SNK, anche Capcom si lancia nel mondo dell'animazione nipponica con un lungometraggio animato dedicato al suo più celebre picchiaduro, ***Street Fighter 2***. Uscito nelle sale cinematografiche il 6 agosto del 1994, l'*anime* ha dato ai fan del videogioco tutto quello che il film interpretato da Van Damme e Raoul Julia non è stato in grado di offrire: azione, divertimento e cura dei dettagli. La caratterizzazione dei personaggi è stata affidata a Shuko Murase (*Gundam W*), i cui lottatori *fighters* dal fisico massiccio hanno avuto l'effetto di influenzare fortemente i *graphic designers* Capcom per la realizzazione di ***Street Fighter Zero***. La direzione di Giraburo Sugii ha privilegiato la componente realistica senza sacrificare la spettacolarità dei combattimenti. Se vi è un elemento che più caratterizza ***Street Fighter 2*** è proprio l'esaltante realismo che Sugii è riuscito a infondere agli scontri tra i protagonisti dotati di movimenti e mosse perfettamente credibili. Non mancano comunque colpi speciali dall'effetto devastante. Ciò che lega i vari scontri è una sceneggiatura, a dire il vero non molto brillante, che vede i protagonisti del gioco coinvolti nelle losche trame del perfido Vega. Il signore assoluto dell'organizzazione malavitosa Shadowlaw ha infatti disseminato per il mondo dei cyborg con lo scopo d'individuare i migliori combattenti del mondo e farne dei killer micidiali. A contrastare i piani di Vega/Bison saranno le coppie Ryu/Ken e Chun Li/Guile. *Street Fighter 2* è uno dei migliori anime ispirati a un videogioco. La versione italiana è stata realizzata da Polygram Video, per conto dell'inglese Manga Video (110 minuti, VM 14 anni). Quest'edizione non è stata penalizzata da particolari censure anche se la colonna sonora originale è stata sostituita da brani techno/rock. Imperdonabile per i cultori del gioco da sala è invece la traduzione improvvisata dei colpi speciali. Un solo esempio: il *sonic boom* di Guile è diventato una "bordata sonica"!

[illegible]

Il 10 aprile 1995 ha inizio sulla Nihon TV *Street Fighter 2 V*, una serie animata televisiva di ventinove episodi che narra le avventure adolescenziali dei due protagonisti del celebre picchiaduro. La storia è slegata dal videogioco e presenta una nuova caratterizzazione dei personaggi curata da Akira Kano. In *Street Fighter 2 V*, Ryu e Ken sono due combattenti agli esordi, desiderosi di affinare le loro tecniche combattendo nemici sempre più forti. In questa loro ricerca incontreranno i protagonisti del picchiaduro fino allo scontro finale con il leader di Shadowlaw, Vega/Bison, il quale vorrebbe reclutare i due nelle proprie fila. A causa della regia "realistica" di Gisaburo Sugii, anche *Street Fighter 2 V* relega l'inserimento dei colpi speciali agli ultimi episodi della serie. Particolarmente curati sono i combattimenti, con rapidi scontri caratterizzati dal susseguirsi di colpi dal sapore particolarmente realistico. *Street Fighter 2 V* è però una serie televisiva e quindi soffre delle classiche limitazioni delle produzioni di questo tipo, prima tra tutte l'incostante qualità dei disegni e delle animazioni, dovute al frequente utilizzo da parte dei produttori giapponesi degli economici studi d'animazione coreani. Particolarmente fastidiosi sono anche i frequenti *flashback* di parti già viste della



I personaggi di* Street Fighter *hanno un aspetto a dir poco massiccio...



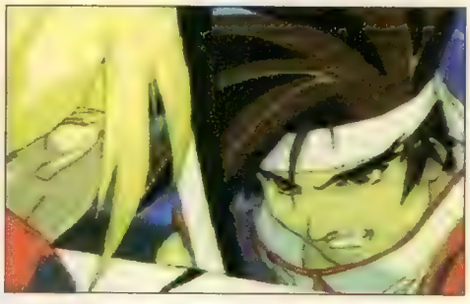
***L'Italia è stato uno dei primi paesi a fruire dell'adattamento di* Street Fighter 2 V.**

Street Fighter 2 V: *la Chun Li controllata da Vega ha più fascino della versione originale.*

SHOPPING

Gli anime ispirati ai videogiochi di successo sono disponibili, in lingua italiana, nelle migliori videoteche e nelle librerie specializzate in materiale giapponese. I principali distributori di film di animazione sono *Yamato Video* (tel. 02/29409679), *Dynamic Italia* (tel. 051/535419) e *PolyGram/Manga Video*. Se volete farvi una videoteca d'ispirazione videoludica, eccovi qualche suggerimento:

Street Fighter: The Animated Movie	L.32.000	Polygram/Manga Video
Street Fighter II Victory (serie di 14 videocassette)	L.24.900	Dynamic Italia
Art of Fighting: L'occhio di Sirio	L.34.900	Yamato Video
Salamander 1-3	L.34.900	Yamato Video
Samurai Spirits	L.34.900	Yamato Video
Virtua Fighter (serie)	L. 9.900	Hobby & Work



serie, inseriti per risparmiare il più possibile sui disegni. Tutto sommato, comunque, questo *anime* è un prodotto di buona fattura. L'adattamento per il mercato italiano, realizzato da Dynamic Italia, è particolarmente curato. L'unico neo è rappresentato dall'utilizzo, probabilmente imposto dalla stessa Capcom, dei nomi della versione occidentale del picchiaduro. Degno di nota è il montaggio delle sigle di apertura e chiusura accompagnate dalle musiche dei gruppo rock italiano Dhamm, un chiaro esempio di come con impegno e passione sia possibile realizzare sigle di qualità superiore a quelle giapponesi. Mediaset, prendi nota!

VIRTUA FIGHTER *È STATO ANCHE TRASMESSO IN TELEVISIONE SUL CIRCUITO JUNIOR TV.*

THE FINAL ECSTASY

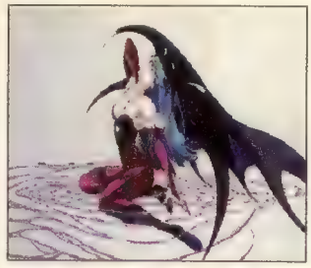
La più recente trasposizione animata di Capcom s'ispira al suo secondo picchiaduro in termini di popolarità, ***Vampire/Darkstalkers***. Prodotta da Amuse (*Giant Robo, Street Fighter 2 V*), *Vampire Hunter The Animated Series* è composta da quattro *OAV* ancora in fase di pubblicazione (la serie dovrebbe terminare entro Natale). Lo staff utilizzato per la realizzazione di questo *anime* può contare su autori di tutto rispetto e gli ottimi risultati ottenuti ne sono una prova. Il *character design* di Shuko Murase (*Gundam W, Street Fighter 2*) non poteva essere migliore: i suoi disegni esaltano le linee sensuali delle protagoniste e rendono imponenti e dinamici i personaggi maschili. Tutto questo senza alterare minimamente i tratti originariamente realizzati da Bengus per il videogioco. Le animazioni presentano l'autorevole firma dello studio Madhouse (*Ghost in the Shell, Ninja Scroll*), che ha saputo fornire una notevole dinamicità ai combattimenti pur rimanendo estremamente fedele al videogioco. A questo risultato ha anche contribuito la regia di Shigeru Ikeda (*Gundam W, Samurai Troopers*) che ha permesso, con soluzioni innovative e inquadrature particolari, di conferire agli scontri tra i protagonisti la medesima bizzarria del picchiaduro. La storia soffre inizialmente della necessità di presentare i vari personaggi e accontentare i fan desiderosi di vedere combattere i loro eroi. Nella seconda parte dell'*anime* il ritmo cambia e finalmente si comincia a delineare il tema principale della serie, la lotta dell'uomo/demone Donovan contro i *darkstalkers*. *Vampire Hunter The Animated Series* è un prodotto di elevata qualità, non in grado di superare il film dedicato a ***Street Fighter 2***, ma comunque superiore alla media delle trasposizioni animate dei videogiochi prodotte sinora (e soprattutto all'orrenda serie americana di *Darkstalkers*). L'adattamento per il mercato italiano rappresenta più di una probabilità. Un'ultima curiosità riguarda la canzone che accompagna la sigla di chiusura intitolata "The Trouble Man": il brano è stato utilizzato anche nella presentazione in FMV della versione PlayStation di *Darkstalkers*.
Un altro prodotto che potrebbe presto raggiungere il mercato italiano è la serie di *OAV* ispirata al picchiaduro poligonale della Takara ***Tohshinden***, già distribuito in America da U.S. Manga Corps. Uscito in Giappone nel giugno dello scorso anno, ***Tohshinden*** non è un capolavoro di tecnica: il fatto che il regista, Masami Obari, stesse contemporaneamente curando la realizzazione di *Gowcaizer* spiega molte cose...

LA QUALITÀ DELLE ANIMAZIONI DI* TOHSHINDEN *È PIUTTOSTO INCOSTANTE.

SAKURA TAISEN ***DIVERRÀ PRESTO UN OAV PRODOTTO DALLA SEGA.***

COMBATTIMENTI VIRTUALI E FIORI DI CILIEGIO

Seguendo quella che ormai era diventata una moda, anche Sega ha prodotto una serie animata dedicata ad uno dei suoi titoli più popolari. Alle 18:30 del 2 ottobre 1995 aveva infatti inizio sulla rete TV Tokyo *Virtua Fighter*, una serie televisiva di 35 episodi realizzata dalla storica Tokyo Movie Shinsha (*Lupin III, Versailles no Bara*). Inizialmente l'*anime* non sembra incontrare riscuotere grandi consensi di pubblico, ma riesce comunque ad assestarsi su una dignitosa percentuale di *share* del 7%. Tra i nomi dello staff che ha realizzato la serie spicca quello del *character designer* Ryo Tanaka (*Hokuto no Ken, Yu Yu Hakusho*) che ha saputo realizzare dei personaggi dal tratto particolarmente pulito, anche se forse dall'aspetto un po' troppo giovane rispetto al picchiaduro. Particolarmente buoni i disegni, il cui livello non incontra alti e bassi come avviene in molte serie televisive. La qualità della regia, affidata a Hideki Tonokatsu (*Vifam, Tekkaman Blade 2*), è nella media per una serie televisiva, come le animazioni. La storia non è avventurosa quanto quella narrata in *Street Fighter 2 V*, ma riesce comunque a divertire e interessare lo spettatore.
Infastidiscono purtroppo gli stereotipi narrativi riproposti con insopportabile frequenza nel corso della storia: sono infatti presenti i soliti bambini che coraggiosamente accompagnano i protagonisti nelle loro avventure, le abusatissime gag finali al termine degli episodi e la tipica sequenza riciclata che introduce al combattimento. Decisamente più interessanti sono invece le brevi spiegazioni dei colpi speciali che intervengono una volta a episodio durante i combattimenti.
Difetti a parte, *Virtua Fighter* rimane comunque un prodotto piacevole che i fan del videogioco non potranno non apprezzare. La versione italiana è stata trasmessa sul circuito Junior TV alcuni mesi orsono ed è disponibile anche in videocassetta grazie a Hobby & Work.



IN* VAMPIRE HUNTER *I COMBATTIMENTI SONO MOLTO FEDELI AL VIDEOGIOCO.

L'adattamento degli episodi visionati era di buon livello, quindi è improbabile la presenza di censure (anche se non ci metterei la mano sul fuoco). L'unico difetto della versione italiana è rappresentato dalle sigle di apertura e chiusura, caratterizzate da uno stile piuttosto infantile: fortunatamente le immagini che le accompagnano sono quelle dell'*opening* e *ending* originali. Tra gli altri progetti Sega segnaliamo anche un *OAV* dedicato a ***Panzer Dragoon***, un prodotto estremamente commerciale, caratterizzato da una storia di pessima qualità e da disegni ed animazioni mediocri, che speriamo non venga mai adattato per il mercato italiano. Di ben altra qualità sarà sicuramente *Sakura Taisen-Ou-ka Kenran*, una serie di *OAV* composta da quattro episodi da 30 minuti circa, il primo dei quali sarà disponibile in Giappone a partire da ottobre. Al momento di andare in stampa non siamo riusciti a ottenere molte informazioni a riguardo, ma contiamo di potervi fornire l'intera lista dello staff e la sceneggiatura dell'*anime* al più presto. L'unica certezza al momento è la presenza di Kosuke Fujishima (*Ho, Mia Dea, You're Under Arrest*) per il *character design*. La scelta di Fujishima d'altro canto era prevedibile, visto che uno dei motivi di successo del videogioco era proprio la caratterizzazione dei personaggi del suddetto autore.

DEBUT, *ANIME ISPIRATO ALL'O-MONIMA GROWING SIMULATION.*

ALTRE PRODUZIONI...

In un mercato estremamente prolifico come quello dell'Home Video giapponese c'è spazio anche per numerose trasposizioni animate di videogiochi di minore fama: tra questi abbiamo il fanta/robotico *Quo Vadis* che vanta il *character design* di Haruhiko Mikimoto e il *mecha design* delle navi spaziali di Leji Matsumoto (*Captain Harlock, Ucchu Senkan Yamato*). Da Glaims proviene anche *Alice in Cyberland* basato su un'avventura cyberpunk uscita anche per PlayStation. Sempre rimanendo nel genere fantascentifico ecco *Power Doll*, un classico "*gal with gun anime*" già adattato per il mercato americano da A.D. Vision. Per chi ama gli *RPG fantasy* vi sono la serie di *OAV* ispirata alla popolare saga di Falcom *Y's* e la trasposizione animata del gioco di strategia ***Fire Emblem***, la cui versione italiana sembra essere imminente. Data la particolare attenzione utilizzata nella caratterizzazione dei personaggi, i *growing games* sono un genere particolarmente adatto ad essere trasformato in cartone animato. Sono infatti almeno tre le serie trasposte in animazione che corrispondono ai giochi ***Graduation, Debut*** e ***Marriage***, tutti disponibili anche per PlayStation. Concludiamo con gli *hentai game* ovvero i famigerati giochi erotici, banditi tempo fa da Sony: a questo genere appartengono *Classmate* e *Dragon Knight*, due serie di *OAV*, a dire il vero piuttosto soft, disponibili al momento solo per il mercato americano. Come avrete capito, gli *anime* ispirati ai videoame hanno molti punti in comune con le loro controparti videoludiche, i giochi dedicati alle serie animate. In entrambe i casi chi li realizza preferisce spesso non concentrarsi sul livello qualitativo dell'opera, certo che vi saranno sempre e comunque fan sfegatati disposti ad acquistare il loro prodotto solo per il nome. Questa tendenza può però essere invertita effettuando solo acquisti oculati, dedicandosi unicamente ai titoli che realmente meritano la nostra attenzione. Solo così entrambi i generi usciranno finalmente dal limbo dei soli fan ai quali sono stati spesso relegati.

DIEGO CORTESE

IL CELEBRE RPG DELLA FALCOM Y'S GODE DA TEMPO DI UNA TRASPOSIZIONE ANIMATA.

La differenza è un punto blu.

Software News
novità software dal mondo

Se sei stufo di pacchi che arrivano in ritardo, spedizioni mai effettuate, pubblicità di giochi inesistenti, date d'uscita dei giochi fasulle ed altro, allora rivolgiti a noi. Ti garantiamo **l'evasione degli ordini entro 24 ore** grazie ad un sistema computerizzato di spedizione, **pacchi accurati** in confezioni robuste, **tre linee telefoniche** (di cui una è un fax) a tua completa disposizione per servirti meglio. Ti offriamo inoltre un **Servizio Prenotazioni**, che ti consente di avere il gioco appena uscito pagandolo meno. Vieni a scoprire **il più vasto assortimento di giochi per Playstation**. Ti aspettiamo nel nostro **nuovissimo punto vendita di Moncalieri.**

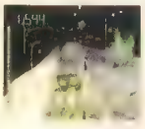
Abbiamo tutto di tutto.

Qualche esempio...

Vendita per corrispondenza
e nuovo punto vendita :
10024 Moncalieri • Torino
Via G. Deledda, 18
Numeri telefonici
Solo informazioni: **011.68.12.582**
Per ordinare: **011.68.11.131**
FAX: **011.68.92.740**
Per garantire un servizio migliore vi preghiamo di utilizzare le linee telefoniche esclusivamente nel modo indicato.

Grafica: A. Filigno

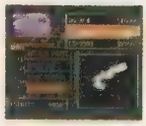
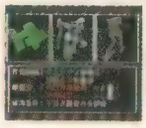
• Nomi e marchi riportati sono di competenza dei legittimi proprietari. • Tutti i prodotti sono coperti da garanzia

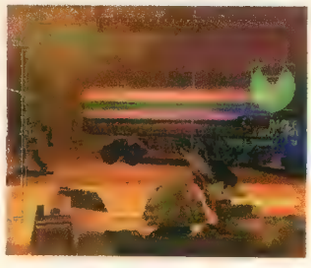


Armored Core

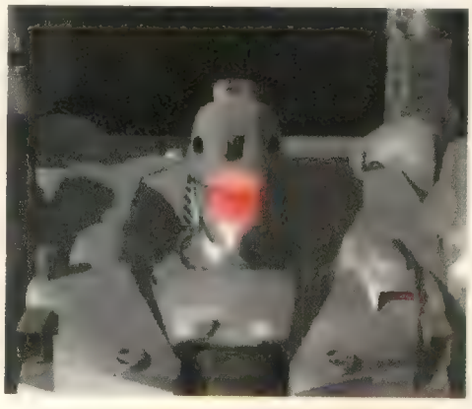
Uno dei giochi che PlayStation può invidiare maggiormente a Saturn è forse *Virtual On*, il simulatore di mech che mette il giocatore alla guida di uno di questi affascinanti mezzi da guerra. *Armored Core* riempie questa lacuna, proponendoci di impugnare il joypad e di sparare qualche colpo di fucile e, perché no, qualche dozzina di missili al nemico.

La struttura del gioco è imperniata sulla possibilità di comprare nuovi pezzi per il nostro mezzo con i soldi che guadagniamo dalle missioni portate a termine con successo. Il *mech* può infatti essere customizzato all'inverosimile, e reso via via più veloce, letale, intelligente e quant'altro. La disponibilità di parti aggiuntive è davvero impressionante, al punto che è possibile realizzare un milione di differenti configurazioni. Esistono, ad esempio, modelli di testa, i più sofisticati, che montano memoria aggiuntiva, utile per "ricordare" la struttura del luogo in cui ci si muove e ottenere così l'equivalente di un *auto-mapping*. Altri dispongono di un radar, utile per liberarci dalla necessità di montarne uno a parte sulla schiena, occupando uno *slot* che potrebbe essere usato magari per un lanciamissili multiplo. Il busto fornisce la protezione dai colpi: più è robusto più facile sarà la vita, con il contrappasso di un peso maggiore che grava tutto sulle gambe. In questo campo ci si può davvero divertire: il *mech* con cui si comincia il gioco è dotato di un paio di gambe umanoidi, in grado di correre e saltare. Ma se amate l'esotico, non mancano gambe a zampa di gallina (stile *walker*), pratici cingoli e addirittura zampe di ragno, decisamente impressionanti. Tutti gli *add-on* sono descritti da molte variabili di cui è indispensabile tenere conto: consumo di energia, peso, resistenza, più ovviamente le caratteristiche peculiari della parte in questione. Ad esempio esistono gambe in grado di reggere un corpo molto pesante, ma di una lentezza terribile. Oppure vi sono teste che, in virtù delle numerose capacità di memoria e rilevamento, consumano moltissimo. Tra le parti del *mech* meno apparenti, il generatore è piuttosto importante. Inutile comprare pezzi che consumano molta energia se il generatore non se ne fornisce a sufficienza. Altro dispositivo di primaria importanza, il *booster* posteriore ci permette di trasformare un salto in un lungo volo o una corsa in un velocissimo spostamento rasoterra. I *booster* dispongono di una certa scorta di energia, che si scarica rapidamente quando vengono accesi e si ricarica quando non sono in funzione. Abusandone l'energia si esaurisce e per un certo periodo di tempo non si ricarica, lasciando il *mech* a terra. Tra le possibilit‡ di personalizzazione del mezzo non poteva mancare la scelta del colore: da configurazioni mimetiche da foresta a varianti per passare inosservati nelle ore notturne. E' addirittura presente un programma di disegno per creare il proprio simbolo, salvabile su *memory card* e scambiabile con quello degli amici.



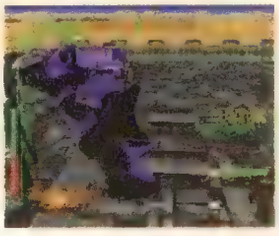
A ME GLI OCCHI! IL NOSTRO MECH HA UN'ARIA DECISAMENTE MINACCIOSA....



Combattimento

Come detto, il nostro mezzo può correre, saltare e volare, ma non manca la possibilità di alzare e abbassare lo sguardo e indietreggiare, nonché di sparare. Abbiamo a disposizione un'ampia scelta di strumenti di distruzione, che dovrebbe soddisfare tutti, dagli amanti del piombo, che possono attingere a fucili vari e mitragliatrici devastanti, a coloro che preferiscono la tecnologia dei missili a ricerca automatica, meglio se lanciati sei alla volta contro bersagli multipli. La potenza di fuoco del nostro mezzo può raggiungere davvero livelli notevoli. Ma le possibilità non finiscono qui: armi a energia come laser e cannoni al plasma pos-

Titolo : ARMORED CORE
Casa : FROM SOFTWARE
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-2
Genere : SPARATUTTO 3D



sono, portafogli permettendo, migliorare ulteriormente la potenza del robot, e sono presenti anche mortai e lanciarazzi. Ogni arma si colloca su un punto preciso del *mech*: lanciamissili e simili vengono piazzati su due *slot* sulle spalle. Il fucile è tenuto in mano e, nascosta all'interno del braccio sinistro, una potente spada laser fa la sua parte negli scontri corpo a corpo. Come detto è sempre necessario tenere presente l'importanza di peso e consumo, per non trovarsi con un *mech* troppo pesante per le gambe che monta. Tra le altre una terza variabile ha particolare importanza per le armi: il costo dei proiettili. ***Armored Core*** è organizzato a missioni, ognuna delle quali garantisce un compenso, che purtroppo è spese escluse. Ogni colpo di fucile, ogni missile che lascia il nostro mezzo fa lievitare le uscite. Lo stesso dicasi per i danni alla corazza. Se non si fa attenzione, un compenso di 19.000 crediti può trasformarsi in un guadagno netto di 7.000. Occhio al grilletto facile, dunque.

Missioni Impossibili

Le missioni che ci vengono proposte sono molto diverse fra loro e ambientate nei luoghi più curiosi. Una delle prime che ci si trova ad affrontare consiste nell'eliminare i mech nemici che hanno preso in ostaggio un'autocisterna all'interno di una lunghissima galleria autostradale. A parte il divertimento puro di saltellare tra le auto (se le calpestate vi verranno addebitate), la missione è resa più difficile dalla necessité di evitare di distruggere il camion, piuttosto sensibile alle cannonate. Un'altra missione ci trasporta su una piattaforma petrolifera in mezzo al mare, dove si ha modo di apprezzare il notevole il livello di dettaglio grafico: il *mech*, volando a pelo d'acqua, alza una consistente scia di spruzzi. La varietà delle missioni è incrementata dalla diversità dei nemici che incontriamo, ognuno in tema con l'ambiente. La fantasia dei designer si è sbizzarrita, portando alla luce mezzi di tutti i generi. Una curiosità: il *design* dei pezzi che il nostro *mech* può montare è stato affidato a Seiji Kawamori, che ben conosce chi ama *Robotech* (*Macross*). Un altro punto di forza del prodotto è il gioco a due: è possibile infatti giocare in *split-screen* con un amico o tramite *link* con un'altra PlayStation. La particolarità consiste nell'opportunità di caricare da *memory card* il *mech custom* realizzato con i crediti delle missioni per sfidare gli amici con il proprio personale robot. Questo aspetto del gioco è quanto mai interessante, pensando soprattutto alla varietà di parti disponibili e ai differenti approcci possibili: sarà più forte un mech lento e potente o un robot più veloce e meno armato? Le combinazioni sono infinite. La velocità della modalità *split-screen* è ottima, ma la finestra di gioco è molto ridotta, rendendo quasi obbligatorio l'uso di un televisore di dimensioni ragguardevoli.

Dritto al Cuore

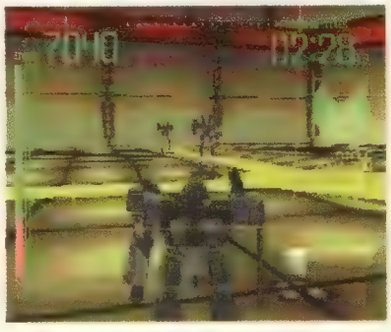
In generale, la grafica di ***Armored Core*** è buona, anche se talvolta appare un po' sgranata e poco definita. Le esplosioni non sono particolarmente affascinanti e l'*HUD* ha un'aria molto funzionale. Il nostro mezzo, così come quelli nemici, è comunque ben realizzato, e non mancano effetti di luce gradevoli. Certi livelli sono inoltre particolarmente riusciti e accattivanti. Le armi non fanno gridare al miracolo per la bellezza delle scie dei missili o della luce dei laser, ma rimangono accettabili. Sono totalmente assenti errori di *clipping*. La cura per la grafica si nota anche nella mappa tridimensionale (accessibile durante il gioco premendo *Start*), che può essere ruotata su ogni asse e ingrandita o ridotta a piacimento, ma anche nei menu, ben curati e accompagnati da una musica azzeccata. Il sonoro è buono: è presente molto parlato (tutto in giapponese, purtroppo, come la quasi totalità dei messaggi scritti) e gli effetti sfruttano la direzionalità dell'effetto stereo. Eccellenti i rumorini robotici del *mech* quando si gira e cammina. Il controllo del *mech* non è immediatamente familiare, e richiede un po' di pratica prima di risultare familiare. La difficoltà delle missioni è abbastanza elevata, ma questo è forse imputabile ai messaggi in giapponese che consentono solo una vaga comprensione del nostro compito. In effetti le missioni non risultano molto remunerative, e questo diventa un problema visti i prezzi delle parti del *mech*. Se si sbaglia una missione capita di perdere cifre notevoli, e ciò costringe il giocatore a caricare il salvataggio precedente con evidente frustrazione.

SHUB

Si ringrazia **MicroMedia** *per il CD*

Le zampe di ragno fanno una certa impressione, non trovate?

Il nostro missile ha centrato il robot nemico: notate l'esplosione con gli effetti di luce.



Commento ***Armored Core*** **è senz'altro un buon gioco, ben realizzato graficamente e dotato di punti di forza notevoli, come il gioco a due e la spaventosa varietà di parti da comprare. I problemi riguardano forse la difficoltà un tantino elevata e la mole di ideogrammi che appaiono sullo schermo a ogni occasione. Chi non capisce un'acca della lingua del Sol Levante si troverà un poco in difficoltà e comunque non potrà apprezzare il prodotto appieno. A parte questo il titolo From è divertente e longevo, e non sottrae alla figura del mech nulla del fascino che le è proprio.**

Pro...

- *Una valanga di add-on per il mech*
- *Gioco a due molto divertente*

Contro...

- *Interamente in giapponese*
- *Livello di difficoltà elevato*

La Pagella...

Grafica	**91**
Sonoro	**87**
Giocabilità	**86**
Longevità	**93**
Originalità	**90**

90

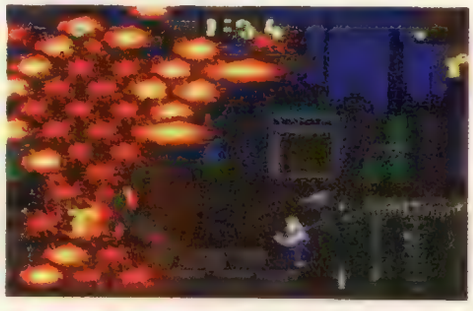
Trash It

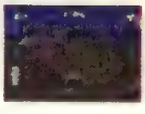
In Trash It è fondamentale demolire i mattoni che sorreggono le intere strutture. Una volta eliminati questi, tutti gli altri cadranno praticamente da soli.

"Datemi un martello! Che cosa ne vuoi fare..." Chi di voi non ha mai sentito questa delirante e demenziale canzoncina che andava di moda un bel po' di anni fa? A quanto pare esisteva anche una versione in inglese e forse proprio lei è stata la scintilla che ha convinto i programmatori della GT Interactive a produrre questo titolo.

Trash It è un misto di *puzzle game* e platform che arriva sulla PlayStation con diversi mesi di ritardo rispetto all'uscita programmata. Il tempo supplementare concesso per completare lo sviluppo sarà servito a ottenere risultati soddisfacenti? Siamo qui apposta per scoprirlo. Protagonista di questa distruttiva avventura è Jack Hammer, un classico abitante del Timmy World. Questo simpatico posto è abitato dai Timmies, simpatici animaletti ben attrezzati per recare danni a persone o cose. La loro paradisiaca esistenza è stata interrotta dal perfido Dottor Moonbeam che ne ha imprigionata la stragrande maggioranza. E' quasi superfluo aggiungere che Jack sarà pronto ad assumersi la responsabilità di ridare la libertà ai suoi amichetti. *Trash It* vi offre tre diversi metodi di gioco che consentono di diversificare molto il genere della vostra missione anche se la vostra attività principale rimarrà sempre e solo quella di demolire quanto vi trovate davanti. Se il *Quest* vi vedrà obbligatoriamente costretti a giocare da soli, nel *Battle* e nell'*Arcade* potrete sfidare i vostri amici fino a un massimo di quattro giocatori. Queste ultime due possibilità non sono altro che una lotta contro il tempo e contro gli avversari per aprirvi la strada fra le macerie così da raggiungere la campana che rappresenta l'uscita per il livello successivo. Il *Quest Mode* è comunque quello che vanta più attrattive anche perché potrete maggiormente dare sfogo alla vostra furia distruttrice. Il tutto in uno crescendo di livelli sempre più complessi e intriganti in cui non mancheranno certo i bersagli per il vostro martellone. Lo schema base però resta sempre lo stesso: innanzitutto dovrete distruggere gli edifici e raccogliere più macerie possibile con una sorta di grosso aspirapolvere. Fatto questo il vostro obiettivo diventeranno altri oggetti sparsi per lo schema, come televisori o forni, che dovranno essere fatti anch'essi a pezzettini. Eseguita anche quest'operazione i Timmies che siete riusciti a liberare inizieranno a correre come indemoniati per lo schermo e l'unico modo che avrete di prenderli sarà quello di aspirarli (strano concetto di protezione degli animali hanno da queste parti...). Il tutto naturalmente in un tempo limitato; inoltre col proseguo del gioco, oltre a diventare sempre meno i secondi a vostra disposizione, le costruzioni che dovrete radere al suolo saranno sempre più complesse. Inizialmente si tratterà di semplici pile di mattoni, ma negli *stage* avanzati vi troverete davanti a palazzi di varie dimensioni in cui dovrete stare attenti a quello che fate, perché una mossa sbagliata potrebbe causare crolli non voluti in cui magari sarete proprio voi a rimetterci la pelle. Fortunatamente Jack è un tipo molto atletico, capace di prodigiosi salti e corse mozzafiato così, con un po' di pratica, riuscirete a cavarvi anche dalle situazioni più complesse. Un bel *concept*, che purtroppo si scontra con una realizzazione per niente all'altezza.

PUCK





Commento **L'idea che sta dietro a *Trash It* non è affatto male ma, come spesso accade, non è stata realizzata in modo adeguato, così la giocabilità ne risulta negativamente influenzata. Anche giocandolo insieme ad alcuni amici la situazione non migliora di molto e sia l'Arcade che il Battle Mode non riescono a rendere fino in fondo il potenziale distruttivo del gioco, con esiti deludenti. Migliore la situazione per quanto riguarda il Quest Mode, in cui avrete molte più cose da fare e da demolire, tempi d'azione ristretti e, più in generale, livelli ben strutturati. *Trash It* non riesce comunque a coinvolgere il giocatore in pieno anche per colpa di alcuni problemi nel sistema di controllo che non sempre risponde al meglio e ai tempi di caricamento decisamente eccessivi. Altro titolo da catalogare nel settore "bella l'idea ma...".**

Titolo : Trash It
Casa : GT Interactive
Versione : Americana
N° Giocatori : 1-4
Genere : Puzzle

Pro...
- *Idea di base decisamente originale*
- *Il Quest Mode vi terrà impegnati a lungo*

Contro...
- *Realizzazione tecnica mediocre*
- *Il multiplayer non è molto coinvolgente*

La Pagella...

Grafica : 63
Sonoro : 64
Giocabilità : 61
Longevità : 54
Originalità : 70

57

Sony PLAYSTATION Center

soft

Console & Computer Fan

Play it!

Formula 1 •97

Dragon Ball

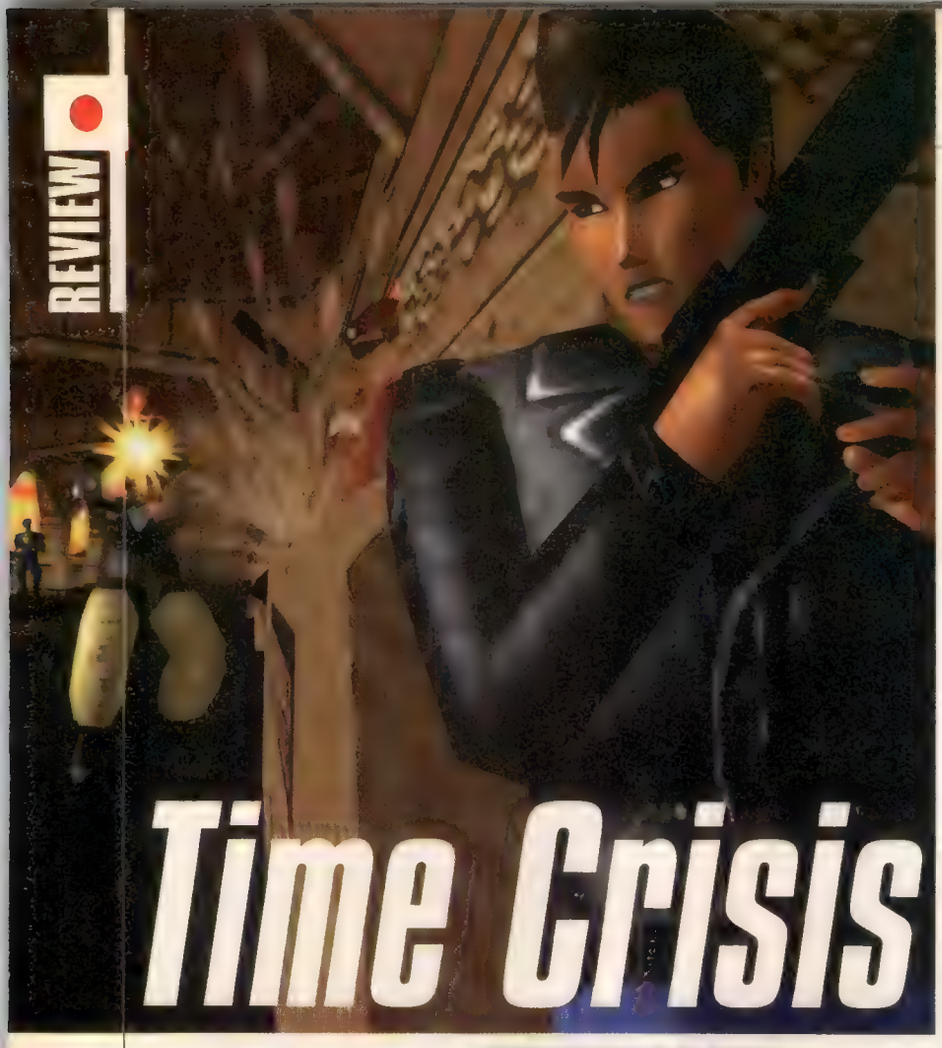
Rapid Racer

Fighting Force

Inoltre:

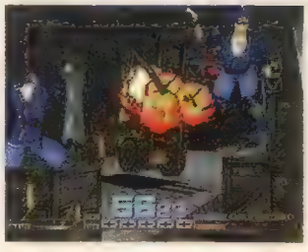
Final Fantasy VII° usa • WarCraft II
The Lost World • Total Drivin • Resident Evil: Director's Cut

Softmania • Via XXIV Maggio, 121/123
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)



Time Crisis

Time Crisis per Playstation è il coin-op. Dietro una risoluzione grafica ridotta, qualche poligono distorto, un pizzico di bad-clipping e una manciata di colori in meno, si cela la medesima, frenetica, esperienza ludica che da un paio d'anni affascina e intrippa i frequentatori delle sale giochi di tutto il mondo. Time Crisis per Playstation è PIU' del coin-op. La versione casalinga dello shooter namchiano offre un' inedita versione special caratterizzata da una nuova ambientazione, nuovi nemici, nuovi boss e tre finali differenti raggiungibili seguendo percorsi alternativi. Detto questo, l'interesse a proseguire nella lettura di questa recensione diventa superfluo, così come per il sottoscritto aggiungere altri diecimila caratteri di testo. Non è facile ridestarsi dall'onirica sensazione di appagamento, germogliata nel tepore della cameretta, dopo interminabili sessioni videoludiche al proprio coin-op preferito (dimentichi dell'irritante "insert coins", lontani dall'ambiente affumicato degli arcade, ed incapaci di negarsi "un'ultima partita" prima di fiondarsi nelle braccia di Morfeo) per dedicarsi ad un'analisi critica che soffoca le passioni e impone il freddo distacco dell'oggettività.

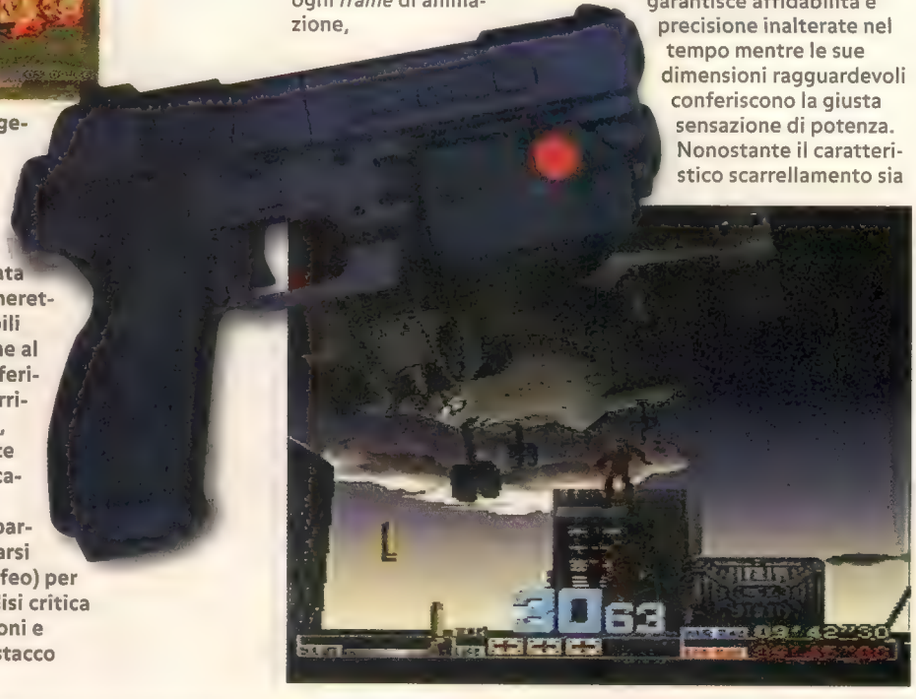


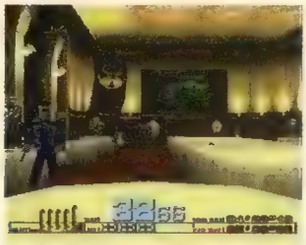
COLPENDO ALCUNE CASSE PIENE DI ESPLOSIVO È POSSIBILE RIPULIRE IN UN ATTIMO ALCUNE ZONE.

Titolo : TIME CRISIS
Casa : NAMCO
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO

Più che un gioco ***Time Crisis*** è l'ennesimo sogno-che-diventa-realtà ad opera di Namco che dopo ***Ridge Racer***, ***Tekken 2*** e ***Soul Edge*** continua a stupire milioni di *PlayStation owners* proponendo conversioni improponibili e puntualmente "spaccamascella".

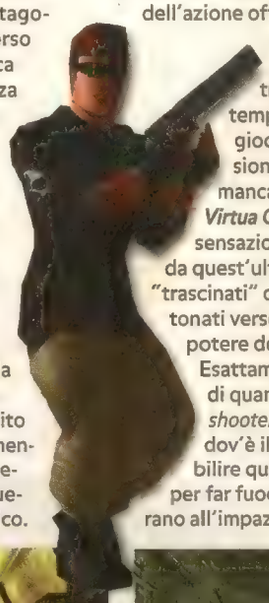
Come accennato poco sopra, le inevitabili differenze cosmetiche con la versione coin-op sono subito percepibili. L'alta risoluzione è la prima latitante eccellente rimpiazzata da quella standard supportata dal 32-bit Sony. Qualche colore in meno e un accenno di distorsione poligonale contribuiscono a tradire la natura "domestica" di questo *Time Crisis* e un pizzico di *bad clipping* puntualizza l'inesistenza di una routine di *Z-buffering*. Nonostante questi "difetti" (comunque nella norma di ogni titolo PlayStation) l'ultimo lavoro di Namco non può non meritarsi la qualifica di capolavoro: ogni *frame* di animazione, ogni effetto sonoro, ogni sequenza e ogni momento del gioco mantiene inalterato il *look&feel* del coin-op sebbene visto attraverso il "filtro spixellante" della trasposizione. L'animazione viaggia, solida, a 30 fps, il sonoro è praticamente identico e le movenze dei soldati sono riprodotte alla perfezione: sparategli a una gamba e si accasceranno stringendosela fra le mani, colpiteli al braccio e gli farete saltar via la pistola, centrateli in piena fronte e li vedrete schizzare all'indietro gambe all'aria. La precisione offerta dall'esclusiva pistola *Guncon*, venduta nella confezione, non fa che esaltare questo aspetto e rappresenta un altro punto in comune con la versione "operante a gettoni". Collegata sia alla presa joystick che all'uscita videocomposita (ma ciò non impedisce di usare il nitido RGB della *multi-out* come segnale video in uscita lasciando il *jack* della *Guncon* inserito nella presa gialla dell'AV), la *Guncon* garantisce affidabilità e precisione inalterate nel tempo mentre le sue dimensioni ragguardevoli conferiscono la giusta sensazione di potenza. Nonostante il caratteristico scarrellamento sia





ovviamente andato perduto così come il pedale (sostituito da uno dei pulsanti laterali posti nella parte anteriore dell'arma), la possibilità di sparare ai propri antagonisti virtuali attraverso l'interfaccia catodica rimane un'esperienza incredibilmente coinvolgente ed attraente.

Time Crisis si distingue dagli altri *shooter* similari (*Virtua Cop in primis*) per un diverso approccio alla logica dello scorrere perpetuo e prestabilito degli ambienti tridimensionali, che ha caratterizzato fino a oggi questo genere videoludico.



Ogni livello in *Time Crisis* si attraversa passando da una barriera all'altra dietro cui accovacciarsi per schivare proiettili, ricaricare l'arma (con l'innaturale velocità di una agente segreto elettronico) e da cui sparare ai numerosi scagnozzi lanciati contro di noi. L'ipotesi che il giocatore possa "assopirsi" al riparo dal fuoco nemico ha imposto l'adozione di un tempo limite entro il quale completare i vari *stage* (non a caso parliamo di "*Time*" *Crisis*). Ciò che più conta, infatti, non è (solo) sparare a tutto e tutti, ma farlo il più presto possibile per passare alla tappa successiva. La possibilità di regolare lo scorrere dell'azione offre un grado di coinvolgimento superiore, mentre l'assillo del tempo arricchisce il gioco di quella tensione che invece manca a titoli come *Virtua Cop* di Sega: la sensazione tipica offerta da quest'ultimi è di venire "trascinati" dall'azione, spintonati verso il nemico senza potere decisionale alcuno. Esattamente l'opposto di quanto accade nello *shooter* namchiano dov'è il giocatore a stabilire quando scoprirsi per far fuoco. I nemici sparano all'impazzata, ma la loro mira non eccelle (non quella di tutti almeno): esiste un breve gap temporale fra il momento in cui cominciano a sparare e quello in cui aggiustano la mira a sufficienza per colpirci in piena fronte. Ciò offre un po' di respiro all'azione (oltre a generare un'atmosfera della serie a-Rambo-sparano-tutti-ma -non-lo-colpisce-nessuno) permettendo di contrattaccare con una certa calma, dando prova di una mira da cecchino con freddi e cadenzati colpi di pistola. Questo almeno è quanto accade dopo ore di sudato allenamento volto a comprendere i comportamenti, le debolezze e le peculiari caratteristiche delle diverse tipologie di soldati. Quelli in tenuta rossa, ad esempio, vanno eliminati per primi, vista la loro tendenza a centrarci al primo colpo, mentre quelli in tuta mimetica vantano un periodo di affinamento della mira ridotto drasticamente dall'elevato volume di fuoco del loro mitragliatore (!). Anche la distanza influisce sulle prestazioni degli avversari, con i più prossimi a noi capaci di poggiarci praticamente la canna della pistola sulla fronte (o di aprirci il cranio a colpi di sprangа). Ma le differenze con i tradizionali *shoot'em up* con pistola non finiscono qui. I soldati non si limitano a fare ripetuti e ingenui capolini dal medesimo nascondiglio, ma si inginocchiano, si sdraiano, rotolano, saltano variando costantemente la loro posizione, cercando di sorprenderci con spostamenti laterali improvvisi o avanzando minacciosi a fuoco spianato. Ricordarsi i comportamenti di ogni singolo elemento in ogni locazione richiede una certa pratica che non conduce, però, mai alla monotona successione di colpi sparati sempre nello stesso punto dello schermo, grazie a un'intelligente *routine* che "randomizza" le evoluzioni di alcuni nemici facendoli sbucare da punti differenti ad ogni partita. In virtù di questa casualità, l'abilità acquisita durante ripetute sessioni di gioco a *Time Crisis* sarà frutto di pura destrezza e non di mera memoria visiva.

L'interazione coi fondali è invece uno dei limiti del titolo Namco a confronto di quelli di Sega. In *Time Crisis* la scenografia tridimensionale offre solo alcune vetrate da infrangere o lampadari da far oscillare. Sporadiche casse esplosive consentono di sgombrare intere aree dedicandoci una manciata di proiettili (e guadagnando tempo prezioso), ma ancora non basta a surclassare la pletora di elementi interagibili sparsi per i fondali di *Virtua Cop 2*. Un altro handicap del titolo Namco è l'assenza di civili o comunque di qualcosa che scoraggi un "ignorante" volume di fuoco a vantaggio di una ragionata selezione di ciò a cui sparare e a cui no. In *Time Crisis* si spara a tutto ciò che si muove (ma forse è proprio questo il bello...).

La spettacolarità offerta dai titoli Sega grazie alla natura precalcolata dello scrolling (esattamente lo stesso principio alla base dei vari *Panzer Dragoon* e *Star Fox*) è in *Time Crisis* frenata dalla peculiare struttura a "tappe di copertura" che fa di ogni scontro qualcosa di più di un semplice tiro al bersaglio. Da questo punto di vista sarebbe stato esaltante poter colpire i nemici anche durante gli spostamenti da un riparo all'altro (sono lì che si

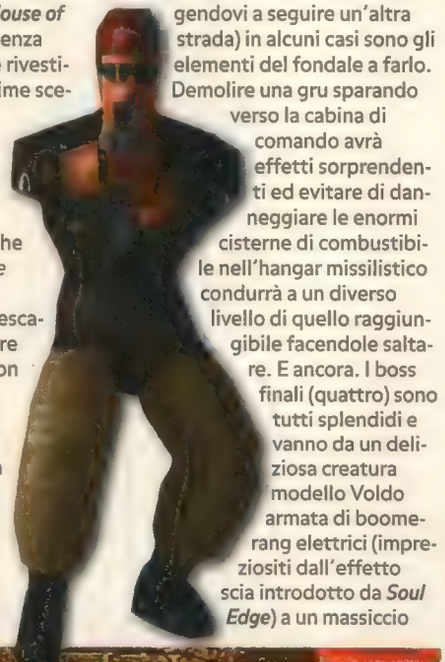
LA POSSIBILITÀ DI NASCONDERSI DIETRO LE STRUTTURE DEL PAESAGGIO COSTITUISCE LA NOVITÀ DI TIME CRISIS.

(FOTO 1-6) ED ECCO LA MITICA SEQUENZA DELLO SPECCHIO...

preparano a colpire mentre la scritta "Wait!" nella parte bassa dello schermo ci impedisce di agire) offrendo così un'esaltante fusione delle due tipologie strutturali. Peccato.

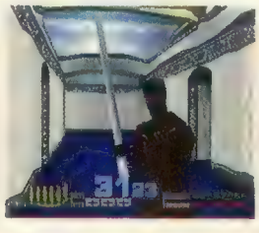
The Extra Special

Una recensione a parte meriterebbe l'inedita modalità *special* presente nel versione casalinga di ***Time Crisis***. Non si tratta solo di qualche livello inedito, ma di un vero e proprio gioco inedito addirittura migliore di quello standard. Sono passati ormai due anni dall'uscita in sala giochi dello *shooter* Namco e molti ne hanno sviscerato ogni aspetto, ne hanno memorizzato ogni pixel, lo hanno giocato fino alla noia (se di noia si può dire afflitto chi si dedica all'intrigante *Time Attack Mode*). Realizzare una conversione, seppur perfetta, senza una qualche variante avrebbe probabilmente indispettito una già stanca schiera di appassionati, ma Namco ha saputo eludere questo rischio superando sé stessa e realizzando qualcosa di davvero innovativo (se si esclude ***House of the Dead*** di Sega). Senza limitarsi al semplice rivestimento delle medesime scenografie con colori differenti o al ripopolamento degli ambienti con nemici solo fisicamente modificati, la casa che ha introdotto l'*Edge Master Mode* nel *beat'em up*, ha rinfrescato le vecchia e lineare struttura di gioco con una suddivisione in bivi riconducenti a differenti livelli di azione convulsa con relativi finali multipli. L'obiettivo della missione consiste nell'arrestare la fascinosa Kantaris, leader del gruppo omonimo insediato in un lussuoso hotel utilizzato come copertura per un deposito d'armi da guerra (il riferimento all'ospedale dall'identico ruolo nel bellissimo action movie *Hard Boiled* di John Woo mi sembra esplicito...). Ad eccezione dei civili che stranamente restano latitanti anche in un albergo (nel ***Time Crisis*** standard, la loro assenza nel castello privato di Sherudo Garo è più plausibile) alcuni dei limiti descritti poco sopra sono stati eliminati, primo fra tutti quello relativo all'interazione coi fondali. Non solo è possibile sbizzarrirsi nella sistematica demolizione dei videopoker nel casinò o dei monitor nei centri di comando, ma anche nell'individuare quegli elementi che possano offrire deviazioni al percorso standard. Se di norma è il tempo impiegato nel completare ogni sezione a determinare quale sarà la successiva (nella hall, ad esempio, un ascensore è in attesa di passeggeri: se si ritarda nel raggiungerlo partirà vuoto costringendovi a seguire un'altra strada) in alcuni casi sono gli elementi del fondale a farlo. Demolire una gru sparando verso la cabina di comando avrà effetti sorprendenti ed evitare di danneggiare le enormi cisterne di combustibile nell'hangar missilistico condurrà a un diverso livello di quello raggiungibile facendole saltare. E ancora. I boss finali (quattro) sono tutti splendidi e vanno da un deliziosa creatura modello Voldo armata di boomerang elettrici (impreziositi dall'effetto scia introdotto da ***Soul Edge***) a un massiccio droide tipo ED-209 (*RoboCop anyone*?) armato di potenti mitragliatori (con tanto di bossoli che schizzano ad ogni scarica), passando per un mastodontico elicottero a reazione (???) al cui confronto quello del gioco standard sembra un docile colibrì. Ognuno di essi modifica gli schemi d'attacco man mano che si approssima alla sconfitta, diventando sempre più "cattivo" ed esigendo così un sempre crescente impegno da parte del videogiocatore. Gli ingredienti che hanno decretato il successo di ***Time Crisis*** restano ovviamente inalterati in questa inedita versione a cui si aggiunge però la gradita incognita del finale. Una volta raggiunto il traguardo dell'ultimo *stage*, infatti, sarà necessario dare prova di estrema destrezza und rapidità assegnando, in una manciata di secondi, il maggior numero di colpi possibili ai mezzi su cui Kantaris tenterà di fuggire. Vomitare due caricatori su un elicottero o su una vettura mentre escono rapidamente dal nostro campo visivo, non è facile e agli inizi ci si dovrà accontentare di un finale "negativo" con la tipa che ci saluta mentre scompare fra le nuvole o in fondo a una strada: *mission unsuccessful*. Col tempo però, l'inconsapevole processo di affinamento a cui si è sottoposti partita dopo partita, farà di ogni missione un successo.



QUESTI SOLDATI PROTETTI DA SCUDI METTERANNO ALLA PROVA LA VOSTRA MIRA.

UN PAIO DI INCONTRI RAVVICINATI DEL TIPO "MOLTO PERICOLOSI".



Quota 1

L'estrema somiglianza di ***Time Crisis*** con la versione coin-op coinvolge, purtroppo, anche il settore delle opzioni, davvero limitate e avare dei classici settaggi relativi al grado di difficoltà (è solo possibile attivare la modalità *easy* sparando fuori dalla schermo durante la schermata di selezione fra lo *Story* e il *Time attack mode*) e quant'altro. La versione *special*, libera dall'obbligo di dover emulare quella arcade, avrebbe potuto annoverare armi extra, ma forse si è preferito conservare quest'opportunità per un potenziale seguito.

MORPHEUS

Commento **Dopo *Lethal Enforces 1* e *2*, *Horned Owl* e *Die Hard Trilogy* finalmente uno shooter degno di questo nome, esaltante, coinvolgente e dotato dell'inalterato carisma del coin-op. *Time Crisis* è il miglior shoot'em up con light gun per PlayStation. Affermazione banale, ma in fondo, splendidamente vera.**

Pro...

- *Divertentissimo*
- *Terribilmente coinvolgente*

Contro...

- *Penuria di opzioni*
- *Impedisce di mangiare o dormire*

La Pagella...

Grafica	**94**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**95**
Longevità	**93**
Originalità	**85**

93

SOLO PER RIVENDITORI

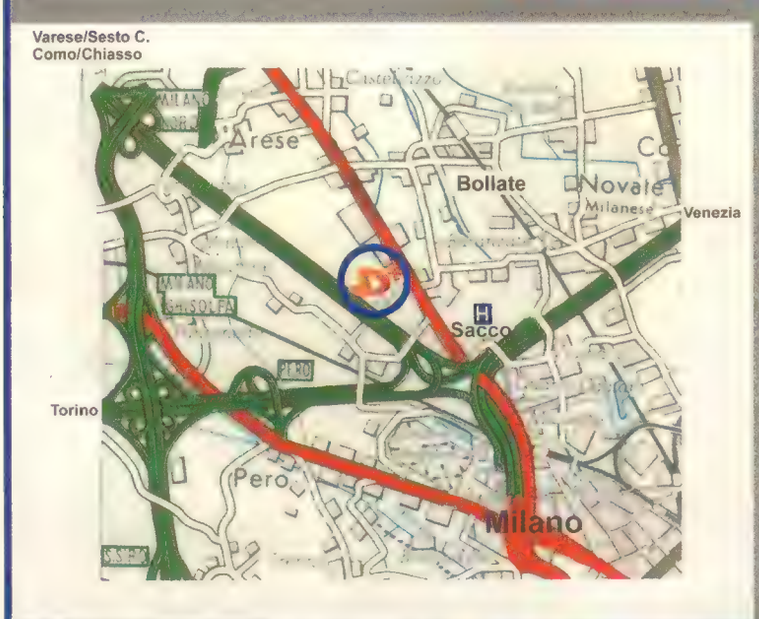
CASH & CARRY

Grandi novità autunno/inverno '97 per tutti i rivenditori della lombardia e limitrofi:

ASSISTENZA, RAPIDITÀ, PREZZO!

1 articolo in **omaggio** a tutti nuovi clienti

VISITATECI

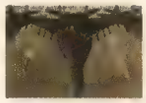
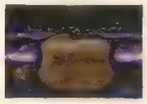
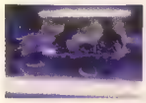


- telemarketing
- rete di vendita

Tel. 02/66199 206 (15 l. r.a.)
Fax 02/66199 201 (15 l. r.a.)

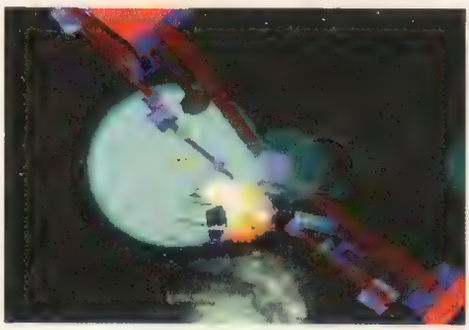
D+ INTERNATIONAL

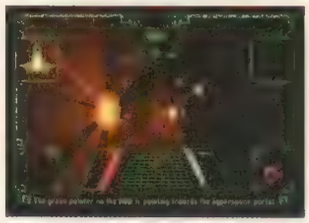
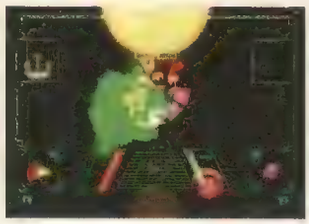
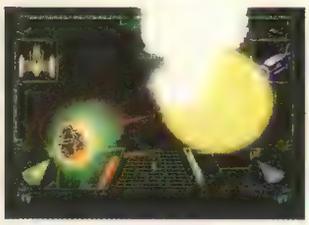
Darklight Conflict

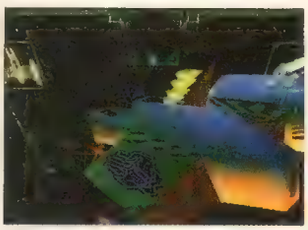
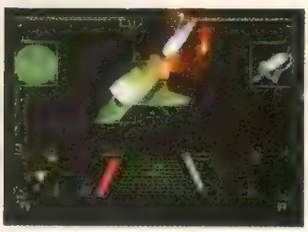
L'INTRO DI DARKLIGHT CONFLICT NON SPIEGA MOLTO DELLA TRAMA DI GIOCO. POCO MALE, IN FONDO L'IMPORTANTE È CHE IL GAME SIA AVVINCENTE: POI, PER IL RESTO, SI TRATTA SEMPRE DEI SOLITI ALIENI!

Gli shoot 'em up sono sempre stati un genere caratterizzato da massicce innovazioni grafiche, anche se è sottinteso che il loro successo dipende, oltre che dalla realizzazione tecnica, dalla massiccia presenza di esplosioni (le più grosse possibili), da tonnellate di armi e da copiose quantità di alieni discretamente pestiferi. *DarkLight Conflict*, un game targato EA, si propone a noi come moderno interprete di questo genere, un interprete che sfrutta in buona parte i potenti effetti grafici messi a disposizione dell'hardware Sony a tutto vantaggio di una veste grafica pulita e di un'azione incredibilmente frenetica. Come detto però una buona realizzazione tecnica e frequenti scariche di adrenalina non sono sufficienti a realizzare un buon gioco, tant'è vero che la prima volta che il game in questione ci capitò fra le mani per una Preview, le nostre piccole e labili menti vennero colte da più di un dubbio sul suo effettivo valore. Ora però, dopo mesi di attesa, è finalmente giunto il momento della verità; allacciatevi quindi le cinture e preparatevi all'ennesimo viaggio verso l'ignoto per vedere se la macchina Sony ha finalmente trovato lo shoot 'em up 3D dei suoi sogni oppure se si tratta solo dell'ennesima occasione mancata.



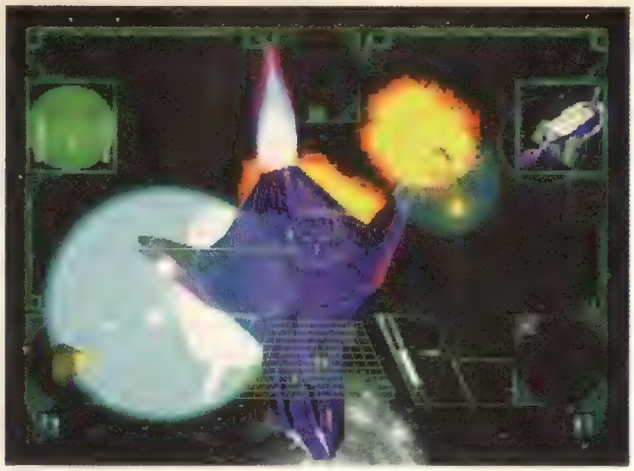




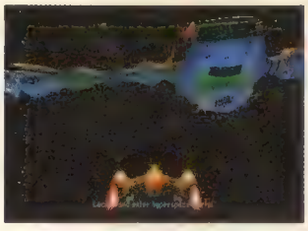
Aggettivi come "incredibile", "meravigliosa" e "coloratissima" balzano immediatamente in mente non appena ci si trova di fronte alla grafica di *Darklight Conflict*. Il tutto è poi ancora più sorprendente se si considera che i vari effetti che compaiono sullo schermo sono stati tutti sviluppati dal team che si è occupato della creazione del gioco (la Rage Software con base a Liverpool): insomma, anche noi poveri europei possiamo dire la nostra in campo videoludico. Patriottismo a parte, *Darklight Conflict* si basa sulla classica trama standard che ripropone, ancora una volta, il tema delle battaglie spaziali al quale però sono stati aggiunti un paio di elementi tutto sommato interessanti. Anche in questo caso infatti lo scopo del giocatore sarà quello di eliminare orde di alieni, solo che in quest'occasione i protagonisti dello scontro saranno solo in parte umani. Per tutti coloro che non se ne fossero accorti infatti ci duole informarvi che recentemente la Terra è entrata in contatto con una strana razza di creature biomeccaniche altamente evolute: i Repton. Così, nel tentativo di tenere aperta una trattativa e per evitare una sicura disfatta, i leader del nostro mondo hanno deciso di mettersi al servizio di questi simpatici rettiloni inviando alle loro dipendenze una parte dei nostri scienziati e guerrieri più valenti. Ciò fu origine di violente discussioni e lunghe trattative, tuttavia su di un punto i nostri leader si trovarono tutti d'accordo, ovvero la necessità di pianificare una strategia sotterranea che ci permettesse, in tempi relativamente rapidi, di uscire dalla sfera di influenza dei cari E.T. Si decise quindi di inviare al servizio dei Repton, oltre che uomini di ingegno, anche un discreto nugolo di spie, con l'obiettivo di acquisire informazioni riguardanti la tec-

Titolo : DARKLIGHT CONFLICT
Casa : EA
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO

(Destra) L'engine del gioco non presenta incertezze neanche di fronte ad oggetti molto grandi e complessi.



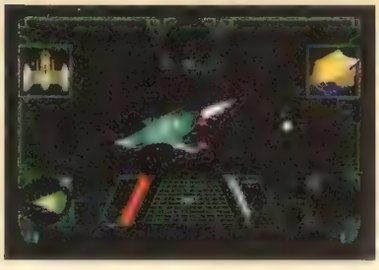


nologia bellica e scientifica dei nostri partner in modo da poter negoziare dei trattati a noi più vantaggiosI. Sfortunatamente però i Repton si trovano al momento impegnati in un altro, tremendo, conflitto che li vede opposti agli Ovons così, da baldi paladini quali siamo, non potremo limitarci a stare seduti in una comoda poltrona a compiere il nostro lavoro di agenti segreti, ma ci troveremo sbattuti all'interno di un caccia nel tentativo di portare a casa la nostra povera e misera pellaccia.

Dopo una rapida occhiata al gioco alcuni potrebbero paragonare questo titolo al mitico *Elite*. E' vero, i due prodotti presentano alcuni punti in comune, tuttavia, così facendo, si corre il rischio di falsare gli obbiettivi perseguiti dai Rage, sia per il diverso approccio al genere che per la realizzazione tecnica. Le varie aree che compongono la galassia di *Darklight Conflict* infatti sono illuminate in tempo reale da due soli che danno vita a incredibili effetti di *lens flare* gettando luci e ombre sulle carlinghe delle varie astronavi. Vi troverete così a vagare per un mondo dannatamente evocativo nel quale, volendo, potrete anche fermarvi a prendere un po' di tintarella. Nonostante le

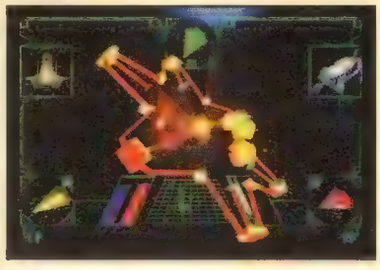
MISSIONE IMPOSSIBILE

DarkLight Conflict include la bellezza di 50 diverse missioni, alcune delle quali richiederanno un certo impiego di materia grigia, mentre altre non saranno che un semplice tiro al bersaglio caratterizzato da un elevato livello di difficoltà. Checkate qui...



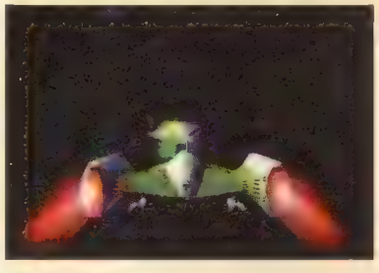
STAGE ONE:

Dopo essere usciti dall'iperspazio, dovrete distruggere 10 unità Ovon il più rapidamente possibile. Far passare troppo tempo infatti significherebbe *Game Over*.



STAGE TWO:

Lanciatevi nell'ennesimo tunnel spaziale e preparatevi a ingaggiare un cruento duello con un intercettore che si sta apprestando ad entrare in un altro cancello.

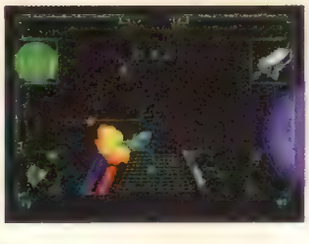


STAGE THREE:

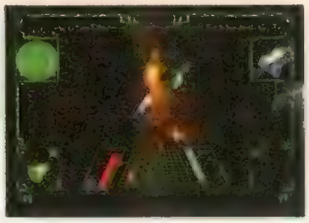
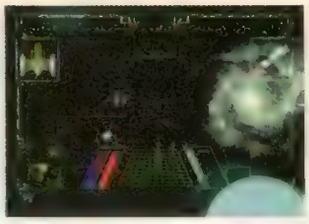
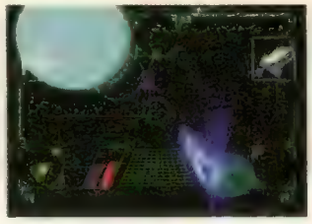
Qui vi troverete a fronteggiare un'enorme cintura di asteroidi da ridurre in polvere. Sembra facile, ma che i soliti Ovon non ne vogliono sapere di lasciarvi in pace.

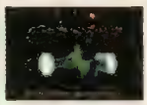
STAGE FOUR:

Stavolta dovrete affrontare 9 Ovon. Non sarà uno scontro impegnativo, ma come sempre dopo il "qualcosa di nuovo" e il "cioccolato" vi aspetta la solita "sorpresa".

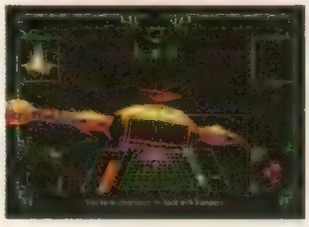
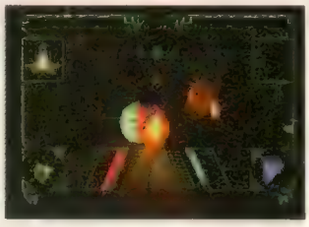


(Sinistra) I mezzi nemici sono caratterizzati da varie fogge e dimensioni. Quest'astron ave-uccello, per esempio, è un avversario molto temibile, soprattutto in caso di un attacco alle spalle (certo, certo... Ndr).



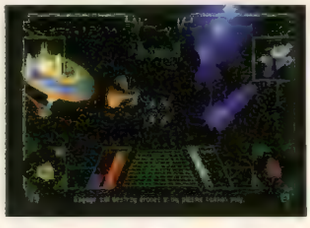
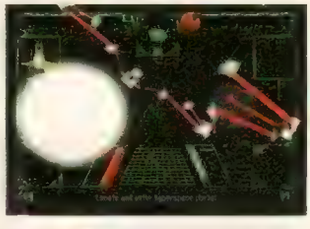
varie sorgenti di luce siano la caratteristica migliore di tutto il gioco, a queste si vanno ad affiancare una serie di elementi di contorno sui quali mi pare doveroso spendere un paio di parole. Tanto per cominciare le varie armi vantano una vasta selezione di effetti video molto ben riusciti e la stessa cosa può dirsi per i vari riflessi, i bagliori e le nubi di gas che faranno la loro comparsa su schermo ogni qual volta colpirete un bersaglio. A tutto ciò bisogna aggiungere una notevole quantità di fuoco, fiamme ed esplosioni caratterizzate da imponenti effetti di trasparenze in grado di trasformare una semplice partita a *DarkLight Conflict* in una sorta di spettacolo degno del mitico Jean M. Jarre. Inoltre uno dei proclami fatti dai ragazzi della Rage durante le fasi di sviluppo di *Darklight Conflict* era che l'*engine* del gioco avrebbe incluso una serie di modelli fisici altamente complessi per simulare in modo accurato il comportamento dei vari mezzi nello spazio e, almeno in questo caso, bisogna dire che alla EA hanno mantenuto le proprie promesse. I vari impatti e i colpi delle armi infatti eserciteranno una spinta consistente sui vari oggetti provocando rotazioni e spostamenti in accordo con la sorgente e l'entità del fuoco: inoltre quando un'astronave o un qualsiasi altro oggetto come un asteroide verranno distrutti, le varie detonazioni avranno inizio proprio dal punto in cui si è spento il vostro ultimo colpo. Oltre a ciò i Rage sono riusciti a includere una serie di altri tocchi di classe. Le navi degli Ovons, per esempio, una volta distrutte si divideranno in una serie di tronconi che rimarranno a galleggiare nello spazio come veri e propri relitti. Passando ora al settore "viaggi", i diversi angoli della galassia potranno essere raggiunti con l'ausilio dell'iperspazio. Questi balzi sono rappresentati da tunnel spaziali all'interno dei quali vi troverete investiti da scariche di energia che potranno essere utilizzate per rimpinguare in maniera sostanziale le vostre riserve energetiche. Oltre a ciò il gioco include anche un vasto repertorio di navicelle come caccia intercettori, bombardieri, navi pattuglia e così via, grazie alle quali potrete tentare di fermare l'inesorabile avanzata delle forze nemiche che, in certi mezzi, ricordano le flotte imperiali di *Star Wars*! Anche i vari equipaggiamenti sono discretamente ricchi, variando in maniera sostanziale a seconda della missione che vi troverete ad affrontare, anche se in realtà il vostro obiettivo finale sarà sempre quello di riuscire a eliminare qualsiasi mezzo nemico osi fare la propria comparsa su schermo.

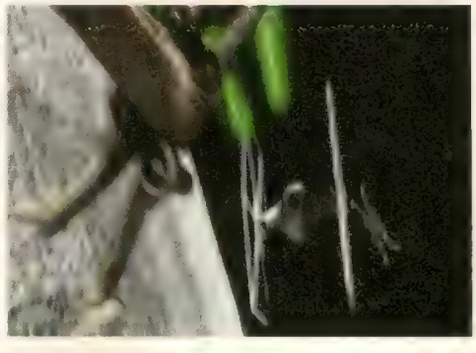
Come Bere un Bicchiere d'Acqua...

Anche se *Darklight Conflict* è un titolo nato originariamente su PC, il sistema di controllo risulta ugualmente molto semplice ed immediato. Inseguire astronavi, evitare asteroidi ed attraccare alle varie stazioni orbitanti richiede infatti continui cambi di direzione e un costante controllo della velocità: grazie al cielo i comandi rispondono alle nostre sollecitazioni in maniera ottimale evitando così pericolose sindromi da "mal di spazio". Da questo punto di vista l'unico punto debole del sistema di controllo è il modo in cui vengono attivati gli scudi. Infatti, invece di alzare ed abbassare le barriere mediante la semplice pressione di un tasto, ci toccherà mantenere una costante pressione su uno dei pulsanti del pad, il che non è proprio il massimo della comodità soprattutto durante le cruenti sezioni di blastaggio. Fortunatamente il gioco include un'utilissima sezione di allenamento tramite la quale potremo impratichirci con i vari mezzi presenti all'interno del *game*. E' comunque bene ricordare che le sezioni di training sono trattate alla stregua di un giochino per cui, una volta scesi in campo, la situazione muterà drasticamente. Il livello di difficoltà subirà una vera e propria impennata e molte persone impiegheranno diverse ore per completare persino i primi livelli. A questo proposito ci sorprende molto che i *guys* della Rage non si siano accorti, durante le varie sezioni di testing, del livello di difficoltà un po' troppo elevato e che non si siano quindi preoccupati di inserire un'opzione che consentisse di variare il livello di "cattiveria" del prodotto. Idea studiata a tavolino o semplice svista?

SHOGUN

LE PRIME PARTITE A DARKLIGHT CONFLICT SONO UN VERO E PROPRIO SPETTACOLO PER GLI OCCHI.



Commento **Giocare a *Darklight Conflict* è come immergersi nella trama di un film di fantascienza, pullulante di effetti speciali e di sana e genuina azione. Passerete infatti la prima mezz'ora di gioco a raccogliere la mascella dal suolo, facendo su e giù dal pavimento ogni qualvolta un nuovo caccia o astronave farà la propria comparsa sullo schermo. Una volta ripresi dallo shock iniziale, potrete iniziare ad apprezzare la giocabilità del prodotto che si attesta su buoni livelli grazie a una serie di interessanti missioni caratterizzate però da un livello di difficoltà un po' troppo elevato. Si tratta di un problema non da poco, acuito dalla totale mancanza di opzioni per il settaggio dell'abilità dei vari nemici/amici e dall'eccessiva facilità della sezione di allenamento. E' questo l'unico elemento negativo del gioco, elemento da non sottovalutare e che, di fatto, rende questo prodotto un gioco adatto solo ai fighter più navigati e a tutto quelle persone che non soffrono di problemi di cuore.**

Pro...

- Realizzazione tecnica impressionante
- Dannatamente impegnativo

Contro...

- Livello di difficoltà molto elevato
- Poche informazioni sulle missioni

La Pagella...

Grafica	**86**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**88**
Longevità	**83**
Originalità	**60**

86

ASTROCOMPUTER

NINTENDO ULTRA 64
VERSIONE USA/JAP TELEFONARE

SONY PLAYSTATION
VERSIONE PAL L. 285.000

SEGA SATURN
VERSIONE PAL L. 285.000

SONY PLAYSTATION PAL

CARNAGE HEART 49.000

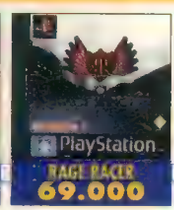
DRAGONHEART 49.000

EXHUMED 59.000

FIFA 97 50.000

KING'S FIELD 49.000

LEGACY OF KAIN 59.000


RAGE RACER 69.000

SUIKODEN 49.000

VICTORY BOXING 59.000

SEGA SATURN PAL

CRUSADER 49.000

DAYTONA USA 50.000

EARTH WORM JIM 2 50.000

FIFA 97 59.000

LOST VIKINGS 2 50.000

NBA LIVE 97 59.000

SCORCHER 50.000

S. FIGHTER ALPHA 2 69.000

TUNNEL B1 50.000

VIRTUA FIGHTER 2 50.000

SEGA SATURN JAPAN

DRIFT KING 97 50.000

DINAMITE DEKA 60.000

FIGHTING VIPERS 60.000

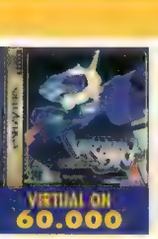
KING OF FIGHTERS 96 69.000

PUZZLE BOBBLE 3 60.000

VAMPIRE HUNTER 50.000

VIRTUA COP 2 60.000

VIRTUAL ON 60.000


Z GUNDAM 60.000

SEGA SATURN USA

ANDRETTI RACING 49.000

INDEPENDENCE DAY 59.000

RAYMAN 49.000

MEGA DRIVE II

VERSIONE PAL L. 285.000

Mortal Kombat III - Sonic 3D - Pocahontas - Fifa 97 - Int. S. Star Soccer - Pinocchio - NHL 96

Tutti in offerta a L. 59.000

ACCESSORI

HYPER BLASTER
PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000

ARCADE RACER
VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 99.900

MAD CATZ
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

GAME GEAR

Giochi a partire da L. 39.000

GAME BOY

Giochi a partire da L. 39.000

SUPER NINTENDO

Giochi a partire da L. 69.900

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

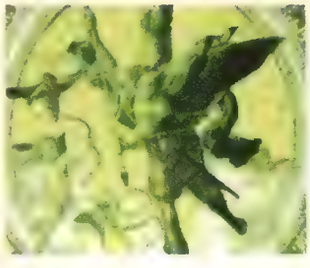
SaGa Frontier

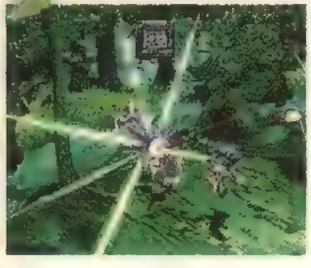
A quasi due anni dall'uscita del terzo episodio della trilogia di *Romancing Sa.Ga* per Super Famicom, SquareSoft decide di continuare la sua popolare serie di RPG su PlayStation con *Saga Frontier*, il suo secondo gioco di ruolo prodotto per la 32-bit della Sony. Vista la qualità dell'ultimo episodio di *Final Fantasy*, la responsabilità di Square nei confronti dei numerosi appassionati della serie di *Sa.Ga* è particolarmente elevata: sono in molti infatti ad attendersi un nuovo capolavoro da parte della prolifica software house nipponica. I kolossal come *Final Fantasy VII* però costano tempo e denaro e non possono certo essere realizzati con la frequenza richiesta dai fan. La soluzione adottata dagli sviluppatori è stata quindi di evolvere la meccanica di gioco dei precedenti episodi di *Sa.Ga* in un prodotto che sfruttasse al massimo lo spazio offerto dal supporto ottico, così da offrire un mondo virtuale estremamente vario e vasto che si contrapponese alla sfarzosa grafica di *FF7*.

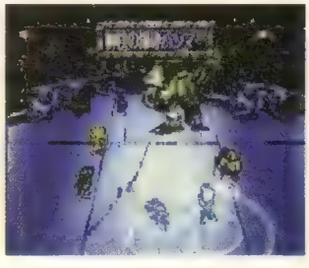
I team di sviluppatori riunito da Square per realizzare *SaGa Frontier* è piuttosto consistente e comprende tutte le persone che hanno lavorato ai precedenti episodi della serie. Ad essi si sono uniti i responsabili della veste grafica della saga di *Seiken Densetsu*, che hanno contribuito al miglioramento della cosmesi del gioco. Il risultato delle fatiche dei creativi Square è un titolo che conserva le caratteristiche dei precedenti episodi di *Romancing Sa.Ga*, offrendo un gioco di ruolo innovativo principalmente basato sull'avventura e la ricerca. L'originalità di questo titolo risalta sin dall'inizio quando ci si vede chiesti dal gioco il proprio nome, segno zodiacale e persino il gruppo sangugno. Questi dati vengono memorizzati all'interno della *memory card* e riutilizzati qualora si decidesse di iniziare l'avventura con un altro personaggio. Ciò che pero distingue *SaGa Frontier* dalla concorrenza è il *Free Scenario System*, che consente al giocatore di muoversi praticamente ovunque nel gioco, visitando sin dall'inizio tutti i mondi che lo costituiscono. Non vi è una storia prefissata che il giocatore deve seguire con ordine, ma semplicemente un obiettivo che può essere raggiunto seguendo svariate vie: una libertà totale questa, che potrebbe tradursi nel caos più assoluto se non si è perfettamente consci di dove si vuole arrivare.

Fortunatamente in SaGa Frontier non vi sono attacchi casuali. Peccato che il giapponese ponga un forte ostacolo alla giocabilità...

Il grande problema a cui va incontro il giocatore occidentale in *SaGa Frontier* è proprio l'impossibilità di capire la storia e i dialoghi, e quindi di conoscere quali siano i luoghi che gli consentiranno di raggiungere più rapidamente il proprio obiettivo. La tecnica che normalmente viene utilizzata per superare l'ostacolo della barriera lingustica in *SaGa Frontier* risulta infatti di difficile attuazione. Dialogare con tutti i personaggi del gioco fino a trovare la persona o l'oggetto in grando di consentirci di avanzare diventa particolarmente difficile quando l'area esplorabile non si limità a una piccola cittadina, ma si allarga a un intero mondo! Inoltre, non essendoci un vero e propio ordine attraverso il quale raggiungere il proprio obiettivo, il giocatore può sentirsi frustrato e perso in quanto non può capire fino a che punto sia vicino alla fine dell'avventura. I pericoli causati dall'impossbiilità di capire i dialoghi non si limitàno solo a questo: i *dungeon* sono infatti costellati di trappole ed enigmi che spesso possono portare alla prematura fine del gioco se sottovalutati. Non capire l'avvertimento di un proprio compagno o rispondere in maniera errata a una domanda potrebbe portarvi direttamente alla schermata principale del gioco, senza passare neppure dalla classica scritta *Game Over*...







Know Your Foe

In *SaGa Frontier* ogni personaggio ha una storia differente che in alcuni casi s'interseca con quella degli eroi del gioco. Vediamo quindi chi sono i sette protagonisti e ciò che li attende... Blue è un giovane mago segnato da un tragico destino: per coronare il suo addestramento dovrà infatti

Titolo : SaGa Frontier
Casa : SquareSoft
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : Rpg

trovare e uccidere il proprio fratello Rouge, che condivide la medesima passione di Blue e quindi lo stesso obiettivo. Dato che la sfera di magia scelta da uno dei due fratelli non potrà essere studiata dall'altro, è essenziale recuperare il prima possibile gli incantesimi più potenti per evitare di soccombere. Passiamo poi ad Emilia, un'affascinante modella accusata ingiustamente di aver ucciso il proprio marito. Il suo scopo sarà quindi di fuggire dal carcere in cui è rinchiusa e trovare l'assassino del proprio consorte per potersi discolpare. Anche Asellus era una giovane e graziosa ragazza, fino a quando non è andata a decorare la carrozza di un demone. Riportata in vita dal suo uccisore si è tramutata in un essere metà donna e metà demone (sembra la mia ex-ragazza... NdSimon): sarà compito vostro scegliere quale dei due esseri diventare. Più singolare è il destino del robot T260G, il cui scopo è recuperare la memoria perduta. La ricerca del mostro Coon ha un fine molto più importante, la salvezza del suo mondo. L'energia che mantiene integro il mondo di Margmel sta infatti scemando e l'unica sua salvezza sono gli anelli del potere sparsi per le regioni. Lute è un giovane bardo, con un fratello maggiore troppo protettivo: in cerca di avventura, inizierà il suo viaggio nello Yorkland. Infine abbiamo Red, un ragazzo in grado di trasformarsi nel super-eroe Alkaiser, il cui obiettivo e sconfiggere i malvagi piani dell'organizzazione criminale Black Cross.

Guerra senza frontiere

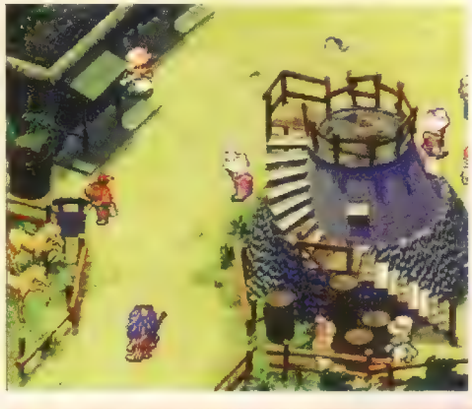
Il mondo di *SaGa Frontier* è composto da varie regioni caratterizzate da ambientazioni e stili di vita differenti. Potrete incontrare città ipertecnologiche, villaggi medievali e persino enormi castelli abitati da mostri e vampiri. Ogni regione è collegata da un'efficiente linea di trasporto aereo completamente gratuita, utilizzabile sin dall'inizio del gioco. All'interno dei vari mondi troverete i classici negozi che costellano i giochi di ruolo e che vi permetteranno di equipaggiarvi sia di armi che di pozioni. Essendo i viaggi da una regione all'altra effettuati principalmente via aerea, gli spostamenti nel gioco avvengono unicamente all'interno di *dungeon* e città: fortunatamente questi non vengono effettuati con il timore di essere assaliti a ogni passo da nemici invisibili, in quanto i vostri avversari saranno perfettamente individuabili ed evitabili (se sarete abbastanza bravi). Il sistema di battaglia è organizzato a turni e presenta alcune caratteristiche singolari: è possibile variare l'inquadratura di gioco passando da un 2D isometrico prerenderizzato a una visuale ibrida composta da fondali e *sprite* in 2D e piano di gioco poligonale. Le pozioni per essere utilizzate devono essere spostate dall'inventario all'equipaggiamento del proprio personaggio prima di ogni combattimento. A seconda del combattente scelto, godrete di numerose abilità speciali come poter assumere l'aspetto del nemico ucciso (Coon) o sottrarre ai robot nemici sconfitti parte del loro software (T260G). Colpi speciali e incantesimi si guadagnano per esperienza a fine scontro o per intuizione durante il combattimento. Sono possibili attacchi multipli tra più personaggi o incantesimi combinati. Infine, al termine di ogni scontro i punti ferita persi e le munizioni consumate vengono completamente recuperate, a riprova del fatto che i combattimenti non sono stati pensati come la parte essenziale del gioco.

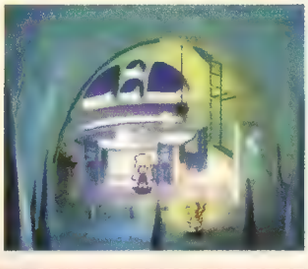
Grafica e sonoro

SaGa Frontier è un titolo graficamente ben realizzato con fondali dettagliati dotati di un elevato livello d'interazione con i personaggi. Inoltre è estremamente vario sotto ogni punto di vista: numerose ambientazioni, sette storie differenti dalla complessità elevata, una colonna sonora composta da un vasto numero di brani dagli stili più disparati... La qualità delle musiche è generalmente buona anche se incostante; ottimi anche gli effetti sonori che godono di un sapiente uso dell'effetto stereo. L'unico grave difetto della versione giapponese di *SaGa Frontier* è la barriera linguistica che rischia di bloccare anche i più esperti data la difficoltà del gioco. Square ha sempre realizzato RPG particolarmente innovativi che costantemente si sono trasformati nel punto di riferimento del mercato videoludico. *SaGa Frontier* conferma questa tendenza: peccato sia necessaria una buona conoscenza del giapponese per poterlo godere fino in fondo.

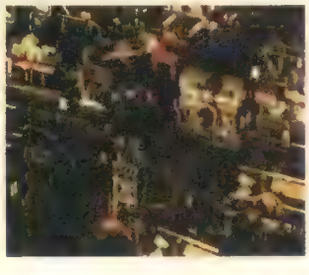
I FONDALI DI SAGA FRONTIER OFFRONO ASCENSORI E NASTRI TRASPORTATORI ANIMATI.

DIEGO





SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD



Commento ***SaGa Frontier* è un prodotto pensato per un pubblico smaliziato che trova noiosi gli RPG dalla storia lineare e basati sui soli combattimenti: ciò eleva la sua difficoltà per il giocatore occidentale, che rischia noia e frustrazione causate dal continuo vagare senza meta. Se non volete rischiare di trovarvi bloccati ancora prima d'iniziare è meglio che aspettiate la versione inglese, di cui però al momento non si conosce alcun dettaglio.**

PRO...

- *Complesso, vario e intrigante*
- *Scomparsi gli attacchi casuali*

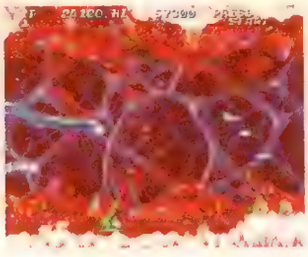
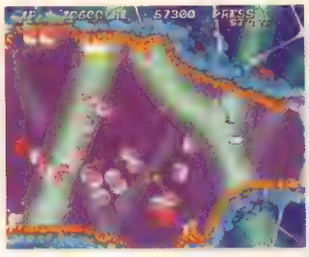
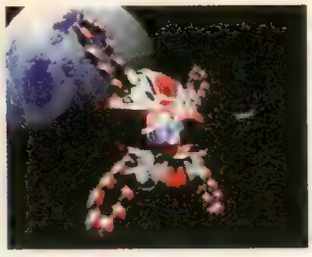
CONTRO...

- *Barriera linguistica difficilmente superabile*
- *Nessuna presentazione in FMV*

LA PAGELLA...

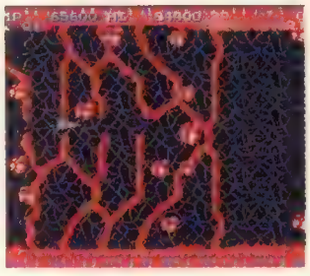
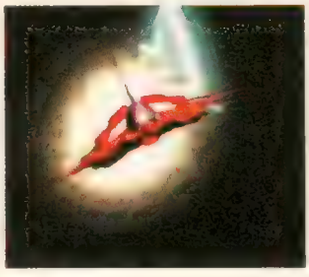
Grafica	**90**
Sonoro	**92**
Giocabilità	**80**
Longevità	**92**
Originalità	**90**

88

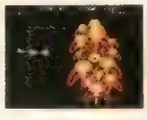
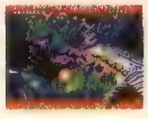
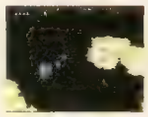
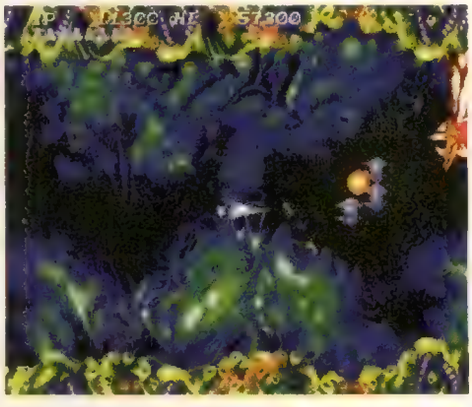
Salamander Deluxe Pack Plus

Onda: la *new wave* degli sparatutto PlayStation. Ondate: missili a ricerca, raggi laser, astronavi madri, power-up, bitmap. Nuotare tra flutti siderali. Tempeste cosmiche. Piogge di meteoriti. Esplosioni atomiche. Affogare in un mare di colpi alieni. *Salamander Deluxe Pack Plus* è uno e trino. Un CD-Rom che contiene il meglio della produzione ludica Konami: *Salamander, Lifeforce* e *Salamander 2* (che i giappo conoscono come *Salamander Deluxe*). Tre sparatutto della vecchia scuola, lineari, quasi schematici. Pagine interattive di storia videoludica. Il package - per inciso - ripropone il codice degli originali coin-op senza introdurre alcuna innovazione formale né strutturale, sul modello dei Musei Namco. *What you see is what you get*. La collezione si apre con una spettacolare introduzione in computer grafica che miscela cupe atmosfere gigeriane con un accompagnamento techno cattivissimo. Dal menu principale possiamo fare la nostre scelta e tuffarci nel passato. Optiamo per *Salamander*...

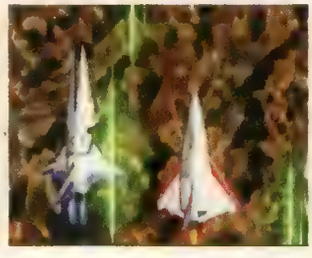
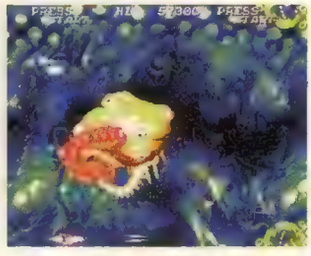
VISCIDE CREATURE GELATINOSE INSIDIANO LA NOSTRA NAVICELLA: L'ATTACCO DELLA MARMELLATA MUTANTE DALL'OLTRESPAZIO!

Apparso in sala giochi nel luglio del 1986, *Salamander* costituisce un'autentica pietra miliare della storia degli sparatutto. Evoluzione diretta della saga di *Gradius* (*aka* **Nemesis**), *Salamander* alterna intense sezioni a scorrimento orizzontale e verticale. La nostra navicella può collezionare un numero consistente di *power-up* globulosi che ne aumentano il volume di fuoco. Questo meccanismo fa di *Salamander* l'evoluzione diretta di *Gradius*. In *Lifeforce* (giugno 1987), è ancora più marcata la commistione tra il meccanico e l'organico: se nel precedente prevalevano i fondali nero-pece, qui sorvoliamo intricate trame di tessuti alieni. *LifeForce* comincia esattamente dove finiva *Salamander*: il primo livello del *follow-up* è praticamente identico a quello del primo. Gli scenari sono costituiti da mostri terrificanti che ci rovesciano addosso di tutto, di più. Anche qui, l'alternanza tra livelli verticali e orizzontali ha l'effetto di variare il *gameplay*. Il sistema di potenziamento delle armi è identico a quello incontrato in *Salamander*. La novità di rilievo consiste nella possibilità di selezionare *power-up* variabili. Se la raccolta si concludesse qui, *Salamander Deluxe Pack Plus* (*Turbo Hyper Special Fantasy Edition*...) sarebbe un mezzo bidone. Ma il bello comincia solo adesso...

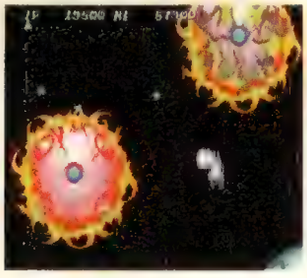





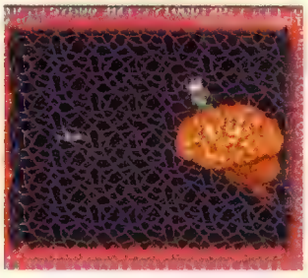
SIDE SALAMANDER

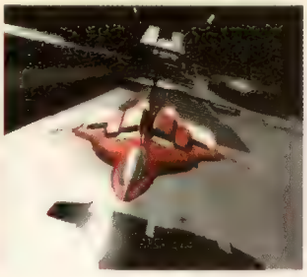
L'ultimo titolo disponibile è *Salamander 2* (gennaio 1996). Il livello di dettaglio è notevole e i disgustosi crostacei tentacolari che tentano di afferrarci fanno accapponare la pelle. Se *Salamander* e *Lifeforce* oggi appaiono effettivamente datati, *Salamander 2* mantiene inalterato tutto il suo fascino. Vermi alieni si appropinquano al nostro cac-

Titolo : **SALAMANDER D.P.P.**
Casa : **KONAMI**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **SPARATUTTO**







cia spaziale prima di venire falciati dal nostro laser. il trionfo della commistione tra organico e meccanico: giganteschi mostri di fine livello metteranno a dura prova i nostri riflessi. I livelli orizzontali lasciano il posto a intere sezioni verticali. ***Salamander 2*** introduce una novità interessante: la possibilità di "caricare" un super-colpo alla maniera di ***R-Type*** per spazzare via un gran numero di nemici sullo schermo o per indebolire i boss di fine livello. C'è però un contrappasso: usando i super-colpi, diminuisce la normale potenza di fuoco del caccia. L'intensità del super-colpo è determinabile in tempo reale dal giocatore. Più forte sarà il colpo, meno energia ci resterà per lo sparo "normale". Si può apprezzare veramente ***Salamander 2*** solo giocando prima a ***Salamander*** e ***LifeForce***. Solo così, infatti, si può cogliere l'evoluzione di una serie storica. ***Salamander 2*** è una citazione interattiva delle situazioni, nemici e persino musiche dei primi due. Personalmente ho trovato ***Salamander 2*** valido quanto ***X2*** di Team 17, anche se si sente la mancanza del mitico Dr. Awesome. Terminando ***Salamander 2*** appare una nuova spettacolare animazione in computer grafica e il gioco riparte con un grado di difficoltà più elevato. Non sono infatti più disponibili i crediti illimitati, il che rende il completamento del gioco molto più arduo. La grafica di ***Salamander*** e ***Life Force*** è fortemente stilizzata - questi giochi sono apparsi originariamente su piattaforme a 8-bit capaci di visualizzare pochi colori su schermo - mentre ***Salamander 2*** è un vero tripudio per gli occhi, soprattutto nei livelli avanzati. In questo senso ***Salamander Deluxe Pack Plus*** miscela vecchio e nuovo, tradizionale e moderno e soddisfa tanto il collezionista quanto il semplice estimatore degli *shoot'em up*.

Uno dei difetti principali degli sparattutto a potenziamento modulare era rappresentato dall'impoverimento sistematico di tutte le armi acquisite quando si perdeva una vita. Qui non succede, o meglio: quando venite distrutti una prima volta, i *power-up* accumulati galleggiano per qualche secondo sullo schermo e se siete abbastanza rapidi potete afferrarli al volo con la seconda navicella. Gli arrangiamenti musicali dei tre giochi non sono remixati, ma ripresi direttamente dalle versioni coin-op e sono accessibili attraverso il menu delle opzioni. E' inoltre possibile configurare le opzioni secondo i propri desideri, portando a nove le navicelle disponibili (il *default* è tre). I tre titoli presentano qualche rallentamento occasionale che, del restano, penalizzava anche le versioni da sala. In questo caso, a dirla tutta, avremmo preferito una minore fedeltà riproduttiva... I tempi di caricamento, infine, sono praticamente inesistenti.

La notizia dell'ultima ora è che Konami of America sta studiando la possibilità di commercializzare *on-line* la collezione di sparatutto insieme al *Gradius Deluxe Pack*. Un esperimento interessante...

In chiusura vorrei lanciare un appello: i *continue* infiniti possono compromettere seriamente la longevità e il divertimento dei videogiochi. Non usateli. *Continue* infiniti: se li conosci, non ti uccidono. Se li conosci, li eviti.

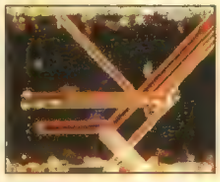
J.A.

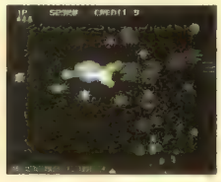
Si ringrazia
Atlantide
per il CD

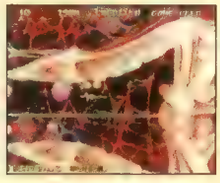
Come in Gradius, anche qui le differenti armi possono essere implementate attraverso la raccolta di quattro globuli.

GRADIUS GAIDEN

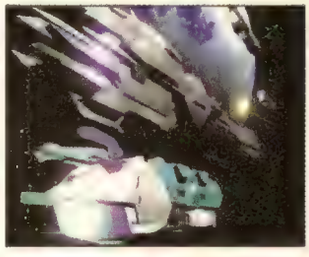
Se siete studi di collezionare *compilation* di classici e amate gli sparatutto, Konami ha il gioco che fa per voi: ***Gradius Gaiden***. Si tratta del primo seguito originale del leggendario ***Gradius*** per Sony PlayStation. Se volete saperne di più, non perdetevi lo speciale sugli sparatutto pubblicato su questo stesso numero. Se invece cercate le ri-edizioni dei capolavori del passato, forse vi interesserà sapere che alla fine di luglio Taito ha commercializzato la versione PlayStation di ***Space Invaders***...



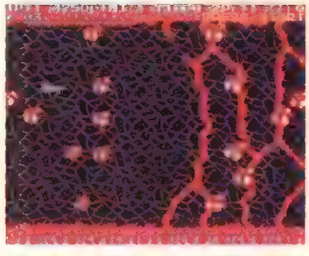


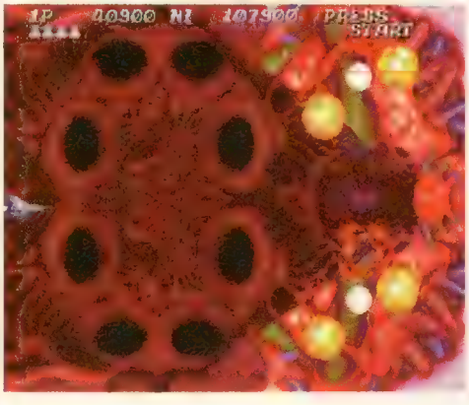


Gradius Gaiden, *prossimamente su questi schermi...*



Il mitico messaggio digitalizzato "Option!" ci segnala la cattura di un power-up.





Commento ***Salamander Deluxe Pack*** **va ad aggiungersi al** ***Gradius Deluxe Pack*** **introdotto sul mercato l'anno scorso. Laddove quest'ultimo riuniva in maniera alquanto sciatta** ***Gradius*** **e** ***Gradius 2***, ***Salamander Deluxe Pack*** **raccoglie tre autentici classici che non dovrebbero assolutamente mancare in nessuna softeca. Raccomandato a tutti gli estimatori degli sparatutto, ai nostalgici e ai collezionisti. A questo punto manca solo *R-Type*...**

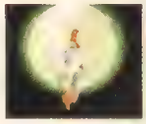
Pro...
- *I migliori sparatutto degli anni '80*
- *Colonne sonore originali*

Contro...
- ***Salamander*** *e* ***Lifeforce*** *sono un po' datati*
- *Crediti infiniti*

La pagella...

Grafica	**n.g.**
Sonoro	**n.g.**
Giocabilità	**n.g.**
Longevità	**n.g.**
Originalità	**n.g.**

91

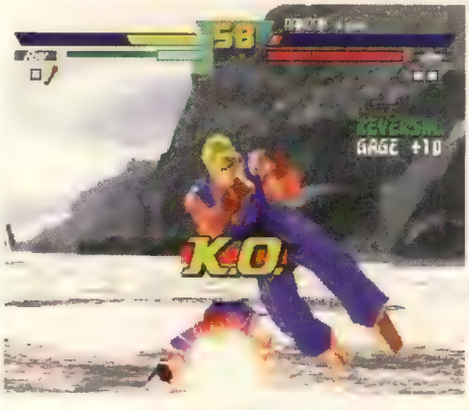


Street Fighter Ex Plus Alpha

Chissà con che criterio scelgono i titoli per i propri giochi alla Capcom...

Forse la memoria mi inganna, ma mi pare di ricordare che ai tempi dei sedici bit, gli adattamenti casalinghi della serie di *Street Fighter* si succedevano a ritmi frenetici. L'apparizione di un nuovo episodio era contrassegnato da un entusiasmo quasi isterico da parte della comunità videoludica. *Street Fighter* costituiva anche un elemento di competizione a carattere "trasversale" tra possessori di Super Famicom e Megadrive, sempre convinti che la loro versione fosse la migliore.

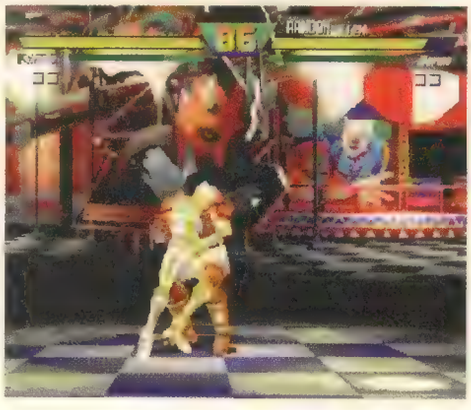
Con l'avvento delle console a 32-bit, il mito di *Street Fighter* si è in qualche modo appannato. L'attenzione dei fans dei picchiaduro è stata catalizzata dalle proposte tridimensional-poligonali di Namco, SquareSoft e Takara. Scommetto che pochi ricorderanno quale sia stato l'ultimo episodio di *Street Fighter* apparso su PlayStation... Ricordate *Street Fighter Zero 2 aka Street Fighter Alpha 2*? Ok, rilancio: qual è stato il primo titolo della serie ad uscire? *Street Fighter: The Movie*, orrido *tie-in* che mi provoca ancora incubi notturni. Ora (leggi: 18 luglio 1997), arriva la conversione diretta di *Street Fighter EX*. Il titolo della versione casalinga ha guadagnato un paio di suffissi bonus, un crescendo di iperboli che farà felice Bergonzoni Alessandro. La presenza dell'*Alpha* all'interno della titolazione si spiega con la presenza di Sakura e Dhalsim (già incontrati all'interno della rosa dei personaggi di *Street Fighter Alpha 2*). Due osservazioni preliminari: a) il titolo è stato sviluppato da Akira e non da Capcom (che si limita a distribuirlo), b) a livello cosmetico *SFEPA* usa poligoni al posto del tradizionale *bitmap*.

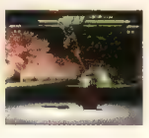


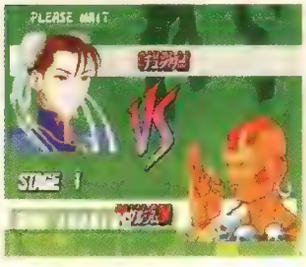
Titolo : Street Fighter Ex Plus A.
Casa : Capcom
Versione : Giapponese
N° Giocatori: 1-2
Genere : Picchiaduro

Sono ben 23 i personaggi disponibili. Di questi dieci appartengono alle serie precedenti: Ryu, Ken, Zangief, Guile, Chun-Li, Gouki (Akuma), Vega (M. Bison), "Evil" Ryu, Dhalsim e Sakura. A questi si aggiungono una serie di nuovi combattenti: D. Dark, ex membro dei corpi speciali antiterrorismo (si presenta addirittura con una maschera antigas!), armato di granate, frusta elettrica, coltelli. Darun Mister, il rivale di Zangief, possiede attacchi simili a quelli della sua nemesi, a cui si aggiungono super mosse davvero spettacolari. La lottatrice Hokuto è abbigliata alla maniera dei samurai ed è capace di performare attacchi speciali con l'ausilio dei suoi ventagli, anche se le sue tecniche di combattimento sembrano privilegiare la difesa sull'offesa. Un secondo personaggio femminile è Pullam

Purna, una sorta di Cammy araba che, al pari della lottatrice inglese, possiede due gambe fantastiche. Che dire allora della velocissima Blair Dame? La produzione amatoriale *hentai* subirà un'impennata nei prossimi mesi, questo è fuori di dubbio... Kairi, il fratello di Hokuto ricorda dal punto di vista estetico Guy di *Final Fight + Street Fighter Alpha* e da quello ludico Ryu. Una terri-







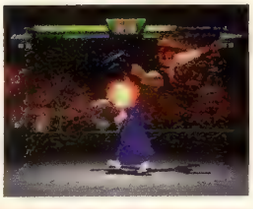
bile cicatrice gli deturpa il volto. Allen Snider combatte in modo simile a Ken/Ryu, ma può anche effettuare grabbaggi particolarmente validi. C.Jack è un gangster armato di mazza da baseball che usa per fermare attacchi aerei. Skullomania indossa un costume da scheletro (avete presente il video *Around the World* di Daft Punk?) ed è dotato di un'agilità pazzesca, per tacere degli attacchi devastanti (vedi "Raging Demon"). Garuda, boss segreto, è un samurai veloce e molto, molto potente. Evil Hokuto rappresenta una semplice variante dell'originale (vedi "Evil" Ryu). Cycloid Beta e Cycloid Gamma sono dei lottatori "virtuali", modelli in *wire frame* che possiedono alcune delle tecniche di attacco degli altri lottatori. Molti personaggi sono meri cloni di altri, ma del resto l'intera serie di ***Street Fighter*** è un unico, interminabile clone di se stesso: accettato il presupposto di partenza, non ha senso lamentarsi... Per ottenere i personaggi segreti è necessario selezionare l'opzione di pratica *expert*. Il nostro lottatore deve effettuare sedici mosse differenti, il cui grado di difficoltà varia da semplice a incasinato. Ripetendo le varie sequenze in modo corretto, si viene premiati con un centinaio di punti e con la possibilità di selezionare personaggi segreti come Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Beta e Cycloid Gamma. Terminando il gioco apparirà un'opzione di gioco inedita nel menu delle opzioni: il minimo che possiate fare, a questo punto, è andare a dare un'occhiatina...

Il primo impatto non è dei migliori. I personaggi appaiono un po' blocchettosi rispetto a quelli di altri picchiaduro tridimensionali dell'ultima generazione (***Soul Blade*** e ***Tekken 2*** in testa), ma sono comunque animati in modo fluido. I fondali spaziano dal "convenzionale" all'"ispirato". Non sono completamente statici: uccelli di passaggio e foglie che cadono dagli alberi - una costante dai tempi di ***International Karate Plus*** - animano in modo discreto i vari scenari. Un caso particolare è rappresentato dalle fogne che costituiscono lo stage di Dark. Tutto sommato, la cosmesi è buona, ma niente di più. Da segnalare i finali in computer grafica per ogni personaggio, anche se siamo lontani anni luce da quelli visti nelle ultime produzioni Namco und SquareSoft, sia in termini di qualità che di durata. In compenso il sonoro si distingue per qualità e varietà. I brani sono versioni arrangiate degli originali da sala. La qualità del parlato e degli effetti speciali è ottima. Nonostante l'architettura tridimensionale dei personaggi e degli scenari, il *gameplay* di ***Street Fighter Ex Plus Alpha*** è piuttosto convenzionale e si ricollega alla tradizione dei precedenti ***Street Fighter***. Il controllo è simile a quello incontrato in ***Street Fighter 2 Turbo***, arricchito da super mosse multiple. E' possibile performare più serie di mosse in un solo attacco. Cos'altro possiamo aggiungere? Gli *hurricane kicks* di Ryu e Ken hanno tre livelli di inclinazione, una delle mosse più spettacolari è senza dubbio il "Raging Demon", gli *alpha counters* sono praticamente scomparsi, la risposta ai comandi è ottimale... In breve, nel bene e nel male, è sempre ***Street Fighter***.

J.A.

OLTRE A EVIL RYU, EVIL HOKUTO, CYCLOID BETA E CYCLOID GAMMA INCONTRERETE ANCHE EVIL BISON E AKUMA/ GOUKI!

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD



Commento **La grafica di *Street Fighter EX Plus Alpha* sicuramente non è il massimo, ma il ritmo del gioco è elevato e le animazioni sono fluide. La versione PlayStation è una fedele riproposizione del coin-op: se vi era piaciuto l'originale, probabilmente amerete anche questo adattamento. Inoltre l'aggiunta di Sakura e Dhalsim costituisce una piacevole sorpresa. In chiusura, segnalo che la versione europea sarà distribuita da Virgin Interactive, salvo ritardi, verso la fine di ottobre.**

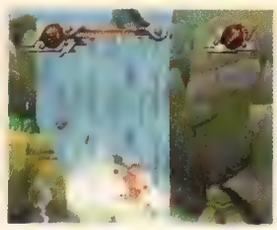
PRO...
- *Una caterva di personaggi*
- *Sonoro spettacolare*

CONTRO...
- *Grafica non impressionante*
- *Gameplay poco innovativo*

LA PAGELLA...

Grafica	**84**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**85**
Longevità	**93**
Originalità	**75**

89



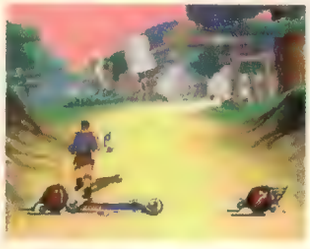
Hercules

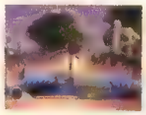
La versione testata è quella americana. Sony Computer Entertainment Italia distribuirà la versione Pal il 31 ottobre prossimo.

Arriva sugli schermi di casa la versione interattiva dell'ultima produzione animata Disney, *Hercules*. Eroe mitico e mitologico, il muscoloso personaggio deve i propri natali ad Argo, sebbene la tradizione apocrifa lo voglia invece nato a Tebe. Dal momento che non esiste una tradizione ininterrotta che riporti la sua avventurosa vita dal principio alla fine, non possiamo fare altrimenti che giustapporre i frammenti narrativi come i pezzi di un mosaico. Lo stesso hanno fatto gli sviluppatori, Eurocom, che hanno assemblato frammenti narrativi e cinematografici per riproporre in forma interattiva le imprese eroiche dell'argonauta.

Hercules è in pratica un gioco a piattaforme a scorrimento orizzontale sorprendentemente classico. Non mancano trovate interessanti, come sezioni di sparatutto (vedi l'ottavo livello, *Titan Fight*) o scontri con mostri giganteschi, ma generalmente il *gameplay* non offre niente di inedito. Il contributo dei disegnatori Disney è evidente: la cosmesi è davvero ben fatta e le animazioni dei personaggi ricalcano fedelmente quelle del film (previsto in Italia a novembre). Le scene animate tra un livello e l'altro contribuiscono a "cinematizzare" il videogioco. I fondali del gioco miscelano parallasse bidimensionali con elementi tridimensional-poligonali e che ci crediate o meno, il trucco sembra funzionare. Gli scenari non sono mai perfettamente statici: c'è sempre azione sullo schermo, omini che corrono a destra e a manca, animali in movimento, e così via.

Le prime sezioni sono relativamente semplici, l'amico Ercole si trova ad affrontare ostacoli di una facilità paurosa: l'unica, vera difficoltà è probabilmente quella di schiacciare il pulsante del joypad e di sopportare la monotonia delle sue gesta. Il primo livello, a scorrimento orizzontale, si svolge in un boschetto. Si procede smembrando a pugni e a colpi di spada innocenti pupazzetti appese a delle funi. L'azione è finalizzata ad azionare complicati meccanismi che muovono pesanti e solide sculture, consentendo al nostro eroe di proseguire l'avventura. I programmatori hanno però pensato bene di conferire al personaggio elettronico le doti dell'originario eroe: forza e potenza. Del resto Hercules aveva manifestato sin da piccolo una certa irrequietudine, vuoi perché forse preconizzava questa dolorosa fine - l'essere rappresentato come un piccolo fighetto su schermi grandi e piccoli - vuoi per predisposizione personale (celebre l'uccisione del maestro di musica di Lino, finito a colpi di lira). L'Hercules videoludico ha mantenuto la sua vigoria e la sua possanza, e ancora oggi riesce a disintegrare colonne con un super pugno e sollevare enormi macigni con estrema facilità. Per eliminare i fastidiosi avversari potrete fare ricorso alla fidata spada oppure alle forza bruta. Tenendo premuto il pulsante





Hercules: *quando* **Aladdin** *incontra* **Crash Bandicoot...**

Titolo : **Hercules**
Casa : **Disney Int.**
Versione : **Americana**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Platform**

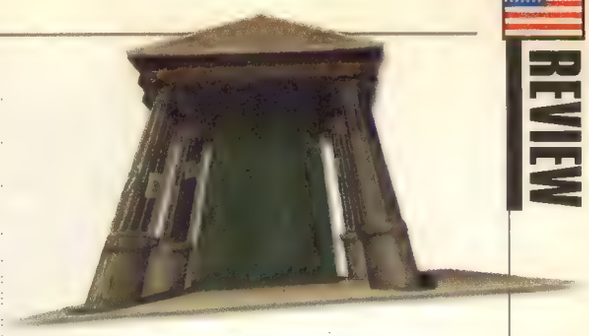
E' LUI, IL PIÙ BELLO, IL PIÙ MUSCOLOSO E IL PIÙ POPOLARE EROE DELLA MITOLOGIA GRECA: ERCOLE (HERCULES SE MASTICATE L'INGLESE).

di fuoco per qualche secondo, Hercules produce infatti un super pugno capace di sbriciolare colonne, macigni, semi-boss.
I livelli sono vasti, molto dettagliati dal punto di vista grafico. Il lettore CD carica i dati i memoria mentre giochiamo senza mai fermarsi. Non mancano i tocchi di classe: effetti di rotazione, ingrandimento e trasparenza confermano che gli sviluppatori si sono dati parecchio da fare. I nemici che si incontreremo durante il cammino sono diversi: insopportabili uccellacci di color grigio topo, feroci squali che saltano fuori da putridi stagni (non chiedete...), centauri e pantere, nonché esili centurioni dall'aria apatica (leggi: ubriaca), ma armati di affilati coltelli. Cruciale il ruolo svolto dalle caprette di *heidiana* memoria: sono dappertutto e rivolgono al muscoloso personaggio occhiate complici.
Nelle dominanti sezioni a scorrimento orizzontali, il *gameplay* è elementare: il nostro personaggio si limita a spostarsi a destra o a sinistra. Non mancano *power-up* che consentono di potenziare la nostra spada e sparare palle di fuoco o scariche elettriche all'indirizzo dei nostri avversari. La profondità è simulata in modo abbastanza primitivo: in alcuni frangenti è possibile allontanarsi o avvicinarsi allo schermo con modalità simili a quelle incontrate in giochi come ***Clockwork Knight 2*** o ***Bug!*** per Saturn. In scenari come *The Big Olive* o *Centaurs' Forest* il meccanismo funziona alla perfezione. Altre sezioni propongono soluzioni alternative: già il secondo livello, ad esempio, propone un 3D simulato alla maniera di ***Crash Bandicoot***. Hercules corre come un ossesso cercando di evitare mille ostacoli. La medesima struttura viene ripresa anche in altri livelli (vedi *Cyclops Attack*). Se le sezioni a piattaforme sono spesso poco ispirate, i boss di fine livello sono davvero incredibili. Da sottolineare l'originalità e la splendida qualità grafica dei mostri, chiaramente tratti dalla mitologia greca. Fronteggeremo la temibile Idra di Lerna (e non Lernia), figlia di Tifone e Echidinda - un serpente mostruoso con nove teste, di cui una immortale - il cinghiale di Erimanto, l'implacabile Medusa...

LE SOLITE PAROLE DEL VIDEOGIOCATORE

Come dicevamo in apertura, i fondali miscelano bitmap e poligoni, anche se gli elementi pseudo-tridimensionali a volte sembrano inseriti un po' distrattamente. Le sezioni tridimensionali non sono tecnicamente impressionanti: non sorprende che Eurocom abbia preferito insistere sul 2D. In compenso servono a variare un'azione che tende a diventare monotona e ripetitiva già alla terza partita. Il tentativo di inserire alcuni elementi innovativi non riesce a mascherare il fatto che ***Hercules*** sia un prodotto per certi versi già visto. Personalmente, non credo che si possa nemmeno definirlo "il miglior platform 2D" in assoluto, visto che la giocabilità di ***Aladdin*** su Megadrive era sicuramente migliore. ***Hercules*** risponde in modo abbastanza rapido ai comandi impartiti attraverso il pad, anche se in alcuni livelli (vedi *Hero's Gauntlet*) il personaggio tende ad andare per i fatti suoi.. Il gioco include differenti finali: selezionando il livello di difficoltà più semplice (sono tre in tutto), le fatiche di Ercole scendono a otto.
L'accompagnamento sonoro si avvale dei contributi digitalizzati di James Wood e Danny De Vito, doppiatori della versione americana. Le musiche e gli effetti audio - tipicamente Disney - sono tratti direttamente dal film. Paradossalmente, considerando che l'offerta di platform bidimensionali è relativamente scarsa su PlayStation, ***Hercules*** potrebbe persino essere scambiato per un prodotto originale. Ma se avete già posseduto una console a sedici bit prima di comprare PlayStation, a questo punto avrete già girato pagina. In conclusione, una grafica eccellente non cancella il fatto che il *gameplay* di Hercules sia trito e ritrito. Se avete meno di quattordici anni, comunque, avete trovato il gioco che fa per voi.

J.A.



SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

I PERSONAGGI SONO OTTIMAMENTE DISEGNATI E ANIMATI CON GRAZIE E FLUIDITÀ. I PRIMI LIVELLI FANNO DA PRELUDIO ALLE SORPRESE DEGLI SCENARI PIÙ AVANZATI.

Commento **Dopo *La Sirenetta, La Bella & la Bestia, Aladdin, The Lion King* e *Pocahontas*, ecco arrivare l'ennesimo gioco su licenza Disney, il primo per Sony PlayStation. Se si è disposti a chiudere un'occhio sull'assoluta mancanza di originalità, *Hercules* potrebbe persino piacere. Il platform sviluppato da Eurocom concilia un'animazione molto fluida con le classiche trovate del genere, a cui si aggiungono alcuni spettacolari boss di fine livello. Tutto sommato, un prodotto egregiamente confezionato.**

PRO...
- *Grafica eccellente*
- *Animazioni fluide*

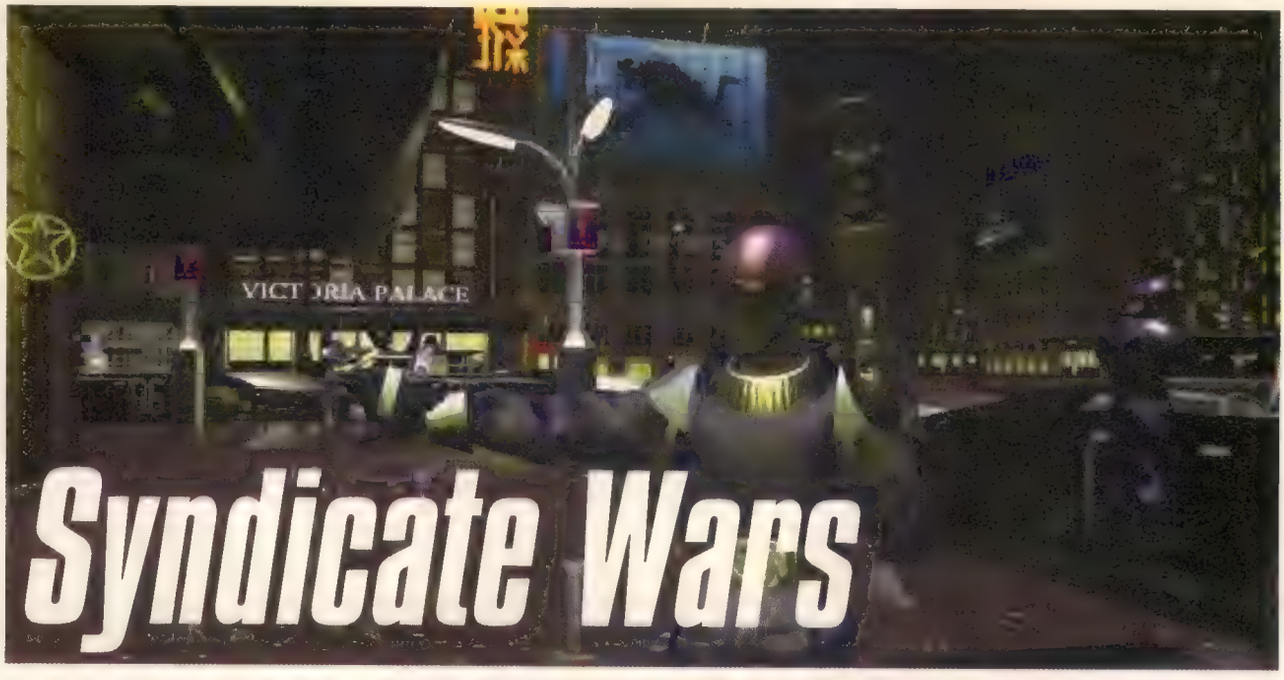
CONTRO...
- *Gameplay poco innovativo*
- *Un po' monotone le sezioni 2D*

LA PAGELLA...

Grafica : **93**
Sonoro : **89**
Giocabilità : **79**
Longevità : **81**
Originalità : **82**

85

Immaginate un tetro futuro in cui la popolazione sarà controllata tramite microchip impiantati nella loro testa da una potentissima multinazionale chiamata EuroCorp. Una prospettiva entusiasmante, vero?



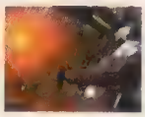
Syndicate Wars

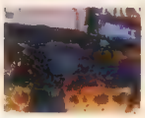
È stata una giornata pesante. Per iniziare ho rubato una macchina della polizia, ne ho fatto saltare un'altra, ho svaligiato un paio di banche, rapito delle persone e liquidato un paio di affiliati che avevano fatto uno sgarbo. Pensate che si tratti del diario di un malavitoso? Niente affatto, è semplicemente quello che accade normalmente ai personaggi di *Syndicate Wars*...

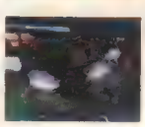
Ambientato in un futuro quanto mai violento e tenebroso, il titolo Bullfrog è un mix di tattica di combattimento e di buona e vecchia azione sparatutto, che consentono al giocatore di calarsi in un'esperienza di gioco con pochi uguali. In questo ipotetico domani il potere è stato concentrato nelle mani di potentissimi organismi criminali multinazionali (i sindacati appunto, che danno il titolo al gioco) in lotta fra loro per il dominio totale. Voi dovrete vestire i panni di una squadriglia di guerriglieri appartenente a una delle fazioni e affrontare una serie di missioni dagli obiettivi più disparati, nelle quali prima di tutto dovrete stare attenti a portare a casa la pelle. Come vi sembra il programma? Considerando che ogni sindacato è in lotta con tutte le altre organizzazioni e la polizia non dovreste avere di che annoiarvi. Non vi resta che imbracciare le armi e vedere quale sia la prima missione che il vostro comando ha in serbo per voi.

Lotte Sindacali

Il primo passo che dovrete fare appena iniziata una partita a *Syndicate Wars* è decidere da che parte stare. A vostra disposizione ci sono infatti due delle fazioni più potenti in campo e che probabilmente si contenderanno la vittoria finale: EuroCorp e la Chiesa della Nuova Epoca. I primi sono una potente multinazionale che ha accumulato un potere immenso impiantando chip nella testa della gente, mentre i secondi sono una sorta di guerriglieri che si battono per soverchiare il potere delle multinazionali, ma saranno veramente qualcosa di diverso? Qualunque sia la vostra scelta, avrete un determinato numero di missioni da eseguire che contemplano una serie di attività non molto educative da portare a termine. Furti, assassini, rapimenti e distruzioni sono solo alcune delle azioni che dovrete completare per riuscire a progredire in *Syndicate Wars*. La visuale di gioco vi mostra la città con una prospettiva isometrica e potrete controllare i membri del vostro team sia utilizzando entrambi i joypad che sfruttando un joypad e il mouse.



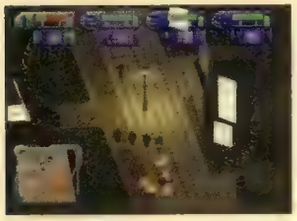




Titolo : Syndicate Wars
Casa : Bullfrog/EA
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Azione/Strategia

IL KIT DEL SINDACALISTA

Per una perfetta azione distruttiva dovete essere adeguatamente armati ed equipaggiati. Da questo punto di vista inizialmente *Syndicate Wars* non vi soddisferà più di tanto, ma poco alla volta riuscirete a recuperare una serie di simpatici ritrovati della tecnica che faranno la felicità dei più cruenti fra voi.

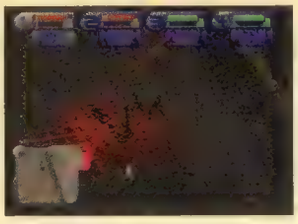


MINIGUN

E' un fucile piuttosto potente che rappresenta l'armamento di base dei vostri agenti. Se agite da soli non è particolarmente potente, ma unendo il fuoco della vostra pattuglia potrete cavarne qualcosa di buono.

ELECTRON MACE

Se da bambini giocavate sempre al piccolo elettricista questo fa per voi. Posizionatelo in un punto strategico e poi datevela a gambe levate: libererà delle scosse le letali che si propagheranno attraverso il suolo.



CERBERUS IFF

Avete presente i fucili mitragliatori di *Aliens*? Il cerberus lavora allo stesso modo. Piazzatelo in un punto e aprirà il fuoco su qualsiasi cosa entri nel suo raggio d'azione. Ideale per coprirsi le spalle durante una ritirata.

FLAMER

Tempo di barbecue, ragazzi! Non poteva certo mancare il classicissimo lanciafiamme: il suo raggio d'azione a dire il vero è piuttosto limitato, ma il potere distruttivo è al contrario elevatissimo.

RAZOR/TRIGGER WIRE

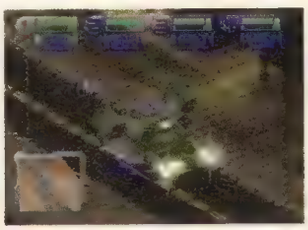
Queste cordicelle sistemate ad hoc sul terreno fungeranno da efficaci trappole contro i vostri inseguitori. Lla variante Razor riesce solo a ferirli mentre quella Trigger fa saltare per aria chi ha la sfortuna di inciamparvi.

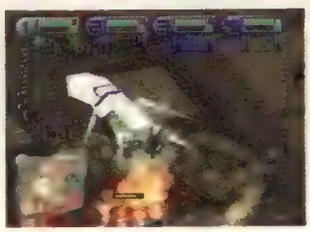
SATELLITE RAIN

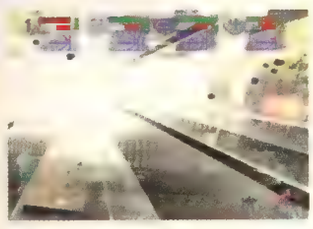
La più potente di tutte le armi. Basta piazzare il bersaglio in un punto, schiacciare fuoco e darsela a gambe levate. Dopo dieci secondi la zona sarà tempestata dai colpi di un satellite militare di incredibile potenza.

Sicuramente la soluzione migliore è la seconda, usando il joypad per muovervi e ruotare l'angolo di visuale e il mouse per spostare il team e cliccare sulle diverse icone. Ci rendiamo comunque conto che ben pochi possessori di PlayStation hanno acquistato questa periferica, visto il limitato uso che ne è stato fatto finora. Se avete la possibilità di giocare in quattro ognuno di voi controllerà un diverso componente della pattuglia; in caso contrario avrete tutti sotto il vostro diretto controllo e potete decidere se farli muovere all'unisono oppure separarli e mandarli in diverse zone dello scenario d'azione.

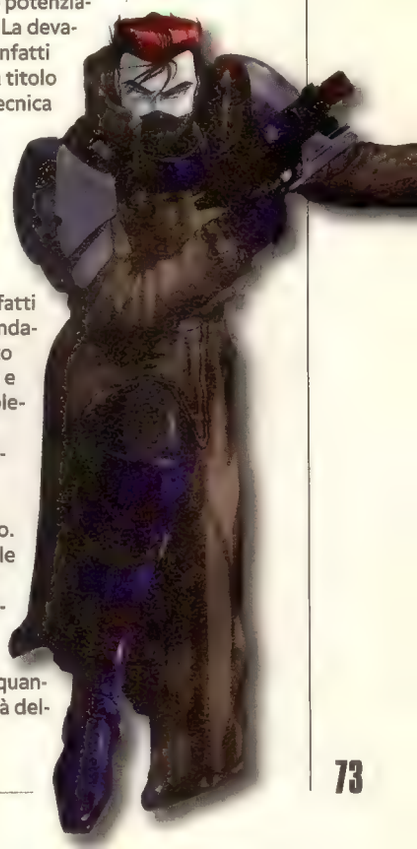
Ogni livello vi porterà in una diversa città futuristica rappresentata sullo schermo in tutti i suoi particolari. La strade sono piene di innocenti e inermi passanti, mentre il traffico scorre tranquillo come se nulla stesse succedendo. I palazzi non sono solamente blocchi piazzati qua e là ai bordi delle strade, ma c'è una discreta varietà di strutture con cui potrete anche interagire e che vi danno l'impressione di muovervi in un vero scenario di guerriglia urbana. Il tutto è realizzato graficamente in modo impeccabile e con pochissimi rallentamenti. Anche quando lo schermo è congestionato da personaggi che si muovono e sparano all'impazzata, pur trattandosi di figure piuttosto piccole, l'azione riesce a svolgersi in maniera fluida senza intaccare particolarmente la giocabilità. A rendere ancora più realistica e tetra l'atmosfera contribuisce un sapiente uso degli effetti di luce che ricreano quel clima da futuro decadente che abbiamo ritrovato in *Blade Runner* o in *Strange Days*. Ma in fondo che cosa ve ne fate di un ambiente così suggestivo se non potete farci un po' di casino? Ecco quindi che *Syndicate Wars* dà il meglio di sé quando iniziate a sparare i primi colpi. Solo quando iniziate a far saltare in aria i primi palazzi o ad arrostire qualche alberello infatti vi rendete conto delle sue potenzialità di divertimento. La devastante giocabilità è infatti l'arma migliore di un titolo dalla realizzazione tecnica quasi impeccabile. I programmatori della Bullfrog sono riusciti ad eliminare il principale difetto della precedente puntata di questa saga. In *Syndicate* infatti quando un agente andava dietro a un palazzo lo si perdeva di vista e diventava assai problematico controllarlo, soprattutto in condizioni di pericolo o quando si trovava sotto il fuoco nemico. Ora invece è possibile ruotare la visuale di gioco per avere sempre tutto sotto controllo con un gran guadagno per quanto riguarda la fluidità dell'azione.





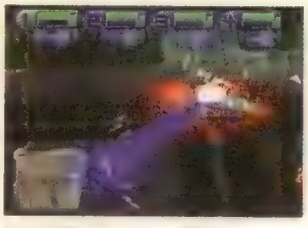


SYNDICATE WARS *POSSIEDE INCREDIBILI EFFETTI DI LUCE, MA LA PUNTA DI DIAMANTE DELL'ASPETTO GRAFICO È RAPPRESENTATO DALLE ESPLOSIONI, ALCUNE DELLE QUALI SONO DAVVERO BELLISSIME.*



CIAO BAMBINO, VUOI GIOCARE CON ME?

Muovendosi in pattuglie di quattro elementi, può capitare che spesso i vostri uomini siano costretti a combattere in condizione di svantaggio, almeno dal punto di vista numerico. A volte si può ovviare a questa situazione deficitaria grazie agli armamenti a vostra disposizione oppure con una sapiente uso della tattica di combattimento: peccato che talvolta ciò non sia sufficiente. Un altra carta da estrarre dal vostro cilindro per semplificarvi la vita è il *Persuadatron*. Questo simpatico oggettino vi consente infatti di costringere inermi passanti ad entrare nella vostra squadra e, anche se mal armati, di andare a farsi sparare. Basta infatti applicare l'apparecchio alla testa di una qualsiasi persona e questa sarà completamente sotto il vostro controllo, totalmente priva anche del minimo barlume di forza di volontà. Certo non si trasformerà in un agente speciale perfettamente addestrato, ma mettetegli un fucile in mano e non avrà niente in contrario ad andare incontro a morte sicura affrontando nemici ben più attrezzati di lui.

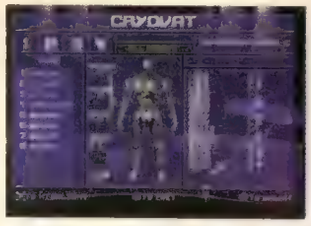


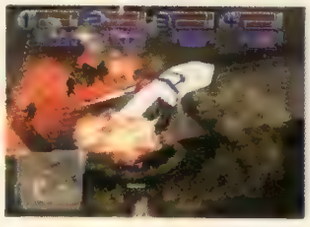
I GRAVITATION GUNS USATI DAGLI AGENTI SULLA DESTRA SONO ARMAMENTI DAL POTENZIALE DAVVERO NOTEVOLE, CAPACI DI FAR SALTARE IN ARIA UN VEICOLO IN POCHI SECONDI... E FANNO PURE UNA BELLA LUCE BLU. I CERCHI ROSSI CHE SI POSSONO OSSERVARE SONO L'EFFETTO DEL COLPO DI UN RAGGIO STASIS, CHE LIBERA LENTAMENTE LA SUA POTENZA INTORNO AL BERSAGLIO.

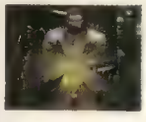
LA [illegible] DIFESA E [illegible]

Le numerose missioni richiedono ai vostri agenti di compiere azioni anche molto diverse fra loro; difendere la base è comunque una delle più divertenti da realizzare. I vostri uomini infatti devono perlustrare il perimetro e disseminare delle trappole prima che i nemici arrivino, quindi tornare al sicuro e, come dei Wile E. Coyote *cyberpunk*, attendere e vedere cosa succed: c'è forse un'insana tensione in quei momenti in cui aspettate che il vostro nemico inciampi in una mina o salti in aria per essere inciampato in un cavetto. In totale comunque avrete ben 35 missioni da affrontare, divise equamente fra i due schieramenti in campo. Qualunque sia la fazione che avete deciso di impersonare, i livelli che dovrete affrontare seguiranno una trama parallela. Ecco che quindi una missione degli EuroCorp sarà diretta conseguenza di un'azione che vi troverete a eseguire nel momento in cui vestirete i panni dei ribelli. Questo fa sì che la storia segua sempre un crescendo organico di avvenimenti fino ad arrivare all'inevitabile scontro finale.

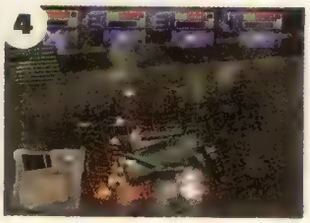
Inizialmente ogni missione appare impossibile da completare: le vostre forze si trovano spesso in situazione di svantaggio sia per quanto riguarda il numero che per il tipo di armamenti, quindi per poterle eseguire non potrete partire all'arrembaggio sparando all'impazzata, ma avrete sempre bisogno di studiare un adeguato piano d'azione. Questo è un altro degli aspetti per cui *Syndacate Wars* si rivela un grande titolo. Studiare il piano ideale per distruggere un mezzo corazzato o per far cadere in un'imboscata una pattuglia nemica e poi vederlo perfettamente riuscire regala una soddisfazione incredibile. I sottoobiettivi e altre piccole sorprese che troverete disseminate in modo abbastanza omogeneo nei vari schemi fanno sì che il gioco non risulti mai frustrante e ripetitivo. Per ogni schema avrete infatti solo poche possibilità, ma nonostante questo l'avventura nel suo complesso risulta molto avvincente e difficilmente ve ne stancherete prima di averla finita. Una cosa essenziale è comunque imparare a prendere deci-

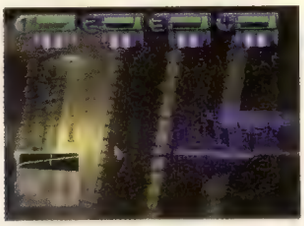


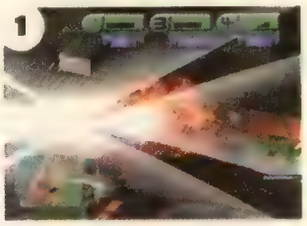




(FOTO 1-4) VEDERE UN PALAZZO CROLLARE AL SUOLO È UNO DEGLI SPETTACOLI PIÙ BELLI CHE IL GIOCO POSSO OFFRIRE. SEMPRE CHE VI TROVIATE A DISTANZA DI SICUREZZA!







Le Nuclear Grenades sono dei simpatici oggettini. L'ideale per liberare da presenze indesiderate zone abbastanza ampie.

sioni in un brevissimo lasso di tempo. Quando i nemici decidono di tirare fuori i propri laser mentre voi neppure immaginavate li avessero o quando vi ritrovate sotto i piedi un ordigno che sta per scoppiare, dovete essere in grado di analizzare immediatamente la situazione e agire di conseguenza prima che pongano violentemente fine altri alla vostra partita. Dovete insomma agire come il protagonista di *Die Hard* o qualche *action movie* che non sa mai cosa lo aspetterà dietro l'angolo, ma che ha sempre un asso nella manica per cavarsi dagli impicci. La tattica però non è tutto e così avrete bisogno di un adeguato sostegno di fuoco per le vostre missioni. Entrambe le fazioni partono, da questo punto di vista, con ben poche risorse al proprio attivo, solamente delle mitragliette e alcuni Persuadatron. Inevitabile che fin dal primo scontro sentiate un terrificante bisogno di aumentare la vostra potenza di fuoco. Dovrete però pazientare alcune missioni prima di mettere le mani sui pezzi più pregiati che, oltre a rendervi la vita più facile, aumentano di molto la spettacolarità di *Syndicate Wars*. Più missioni completerete e maggiori diventeranno gli armamenti che potrete acquistare: peccato solo che il prezzo non sia proprio accessibile a tutte le tasche, soprattutto per i kit più potenti e pregiati. Dovrete così rassegnarvi ad aggiungere alla liste delle vostre attività illegali anche la rapina delle banche. Non si tratta di questione di scrupoli per cui potete o meno dedicarvi ai furti: i vostri nemici infatti in qualsiasi caso con l'avanzare della missioni avranno a disposizione le attrezzature più potenti e quindi voi, se non volete necessariamente soccombere, siete costretti a procurarvi i soldi necessari per riequilibrare le forze in campo.

Frontevi nei negozi!

A questo punto dovreste esservi fatti un'idea piuttosto precisa delle qualità di *Syndicate Wars* e forse è addirittura superfluo aggiungere che il nostro consiglio è quello di precipitarvi a prenotarne una copia dal vostro rivenditore di fiducia. Dalle foto infatti potete notare la raffinatezza della grafica, la varietà delle situazioni in cui vi verrete a trovare e tante altre piccole cose, ma solo provandolo vi renderete conto dell'immensa giocabilità di questo titolo. A prima vista i controlli potranno sembrarvi anche un tantino scomodi, soprattutto se non disponete di un mouse, ma col tempo imparerete ad apprezzarli e a tirarne fuori il massimo delle potenzialità. Si tratta inoltre di un gioco per nulla facile e che forse scoraggerà i meno esperti. Per chi invece cerca un prodotto impegnativo e che non si riesca a finire in un paio di giorni *Syndacate Wars* è il titolo ideale perché ogni missione è una nuova sfida e schermo dopo schermo le sorprese non finiscono mai. Sono moltissime le cose che potete fare durante il gioco, dal far saltare in aria i palazzi a guidare le vetture, e ce ne vorrà di tempo prima che vi stanchiate di questo titolo. Un altro grande successo dalla Bullfrog.

PUCK

L'atmosfera di Syndicate Wars è uno dei punti di forza del gioco: alla Bullfrog sono dei veri specialisti in questo campo.

Commento **Posso dire una cosa sola: che bello! I programmatori della Bullfrog hanno prodotto un titolo con davvero pochissimi punti deboli. *Syndicate Wars* è un perfetto mix tra strategia bellica e azione furibonda, con tutti gli ingredienti necessari per piacere anche ai patiti della devastazione pura. Armi, nemici, varietà di missioni, tutto in *Syndicate Wars* è sinonimo di altissima qualità. Certo non è il gioco che finirete in un paio di giorni, ma anche qui sta il suo bello: finalmente un titolo divertente e impegnativo che metterà a dura prova le vostre capacità.**

Pro...

- *Realizzazione tecnica superba*
- *Azione coinvolgente*

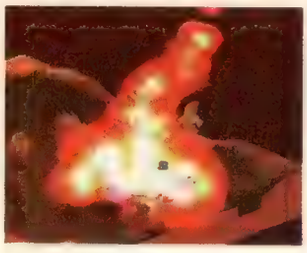
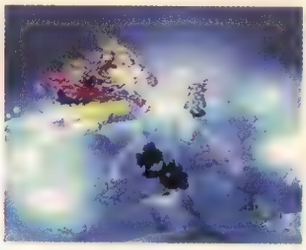
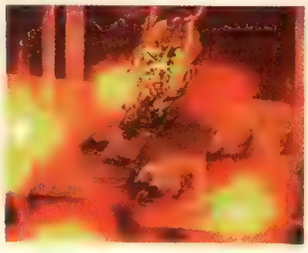
Contro...

- *Sistema di controllo un po' macchinoso*
- *Livello di difficoltà elevato*

La Pagella...

Grafica	**89**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**91**
Longevità	**92**
Originalità	**93**

92

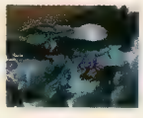
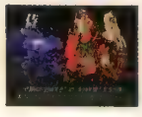
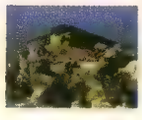
LE MAGIE VANNO IMPIEGATE CON INTELLIGENZA: NON TUTTI I NEMICI SONO VULNERABILI ALLA STESSA MANIERA AD OGNUNA DI ESSE.

Final Fantasy Tactics

Da quando SquareSoft ha boicottato Nintendo per coltivare il fertile terreno del mercato PlayStation, sembra invasa da un irrefrenabile eclettismo. *Final Fantasy VII* e *Tobal 2* rappresentano i due poli di una diversificazione dell'offerta che non sembra incontrare intoppi neanche nel campo della sperimentazione (vedi *Bushido Blade*) e che fa di questo *Final Fantasy Tactics* "solo" l'ennesimo capolavoro di quella che, alle soglie del prossimo anno, potrà fregiarsi del titolo di software house del '97 con l'approvazione e il sostegno dei suoi innumerevoli fan.

LA SUPREMAZIA DEI NONI

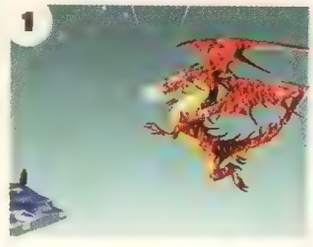
Espressione dello stile raffinato e mai barocco di Square, le primissime sequenze in *CG* di *Final Fantasy Tactics* introducono efficacemente all'atmosfera di inquietante misticismo che pervade l'intero prodotto oltre a descrivere abilmente il *background* storico con cui andremo ad interagire. La morte del re Omdoria III ha dato vita a un'accesa corsa al trono fra i capi dei due principali stati della confederazione di Yvalice, Lord Largue (imperatore di Gallionne nonché fratello maggiore della regina Ruveria) e Lord Golthana (imperatore di Zeltennia e cugino del defunto regnante). Entrambi vantano i rispettivi diritti alla successione, ma la regina sembra preferire il pacato Largue al guerrafondaio Golthana. Quest'ultimo, indispettito dal privilegio goduto dal primo, organizza e mette in atto il rapimento della principessa Ovelia (precedentemente adottata dal re dopo la perdita del suo primo figlio) facendo ricadere sulla regina e Largue il discredito di tanta disattenzione e costringendoli al ritiro. L'assenza di un solido governo centrale (il legittimo erede al trono, unico figlio del re Omdoria III, ha solo due anni e abbisogna quindi di un tutore) offre fertile terreno alla guerra civile ed al caos. Ed è a questo punto che entriamo in (video)gioco noi: figlio minore di Lord Largue, Ramza (il nostro alter-ego) assiste impotente al rapimento di Ovelia materialmente eseguito dall'insospettabile Delita (i cui rapporti con Golthana erano sconosciuti) leggendario eroe di guerra,nonchè amico d'infanzia tanto di Ramza quanto della principessa stessa. La storia prosegue a ritmo sostenuto, nuove amicizie si legano, vecchi rapporti si infrangono, imprevedibili tradimenti si consumano, in un clima di guerra fratricida attraversata dalla leggenda delle Pietre dello Zodiaco e dei dodici Zodiac Braves. Capaci di conferire straordinari poteri a che li detiene, i dodici cristalli zodiacali faranno la loro esplosiva comparsa durante l'avventura, impreziosendola dell'ormai consueto elemento mistico onnipresente nella maggior parte dei RPG nipponici.

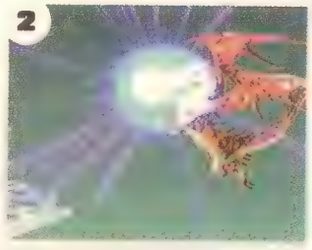




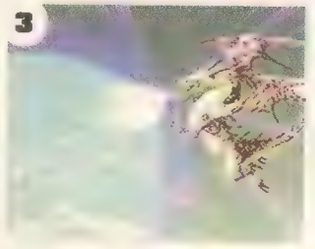
Lo stile intrigante della trama è tipica di Square e ne riconferma la genialità già dimostrata nei sette *Final Fantasy*, ma a questo proposito è necessario fare un piccolo appunto in merito al testo in giapponese. I numerosi *hiragana* e *kanji* presenti nel gioco, pur non impedendo alle funzioni di base e alle procedure di combattimento di venire comprese e assimilate attraverso ripetuti tentativi, precludono al giocatore occidentale ogni possibilità di comprendere l'evoluzione della storia costringendolo ad assistere inebetito ad interminabili quanto oscuri dialoghi, mortificando così un aspetto importante del prodotto. La paziente attesa di una versione tradotta è quindi consigliabile a tutti nonostante il sottoscritto abbia testato, per dovere di tempestività, quella importata.

CHARGE TIME BATTLE

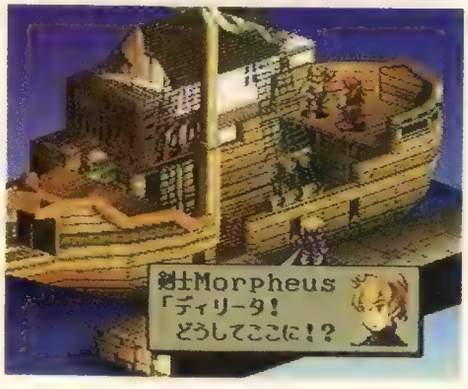
Final Fantasy Tactics è, come il nome lascia supporre, un gioco strategico. La sua struttura a turni, però, lo distingue dai prodotti similari (vedi *Vandal Hearts*) per l'impiego dell'innovativo *Charge Time Battle* (*CTB*), un sistema che propone una sorta di fusione fra la filosofia dei turni e l'*Active Time Battle* (*ATB*) introdotto per la prima volta in *Final Fantasy IV*. Ogni unità presente sul campo di battaglia è provvista di una barra in crescita costante (*Wait Time Gauge*) rappresentante il tempo d'attesa prima che si possa impartire un comando. Soltanto quando il *WTG* segnerà il massimo, si potrà far eseguire la mossa a quella





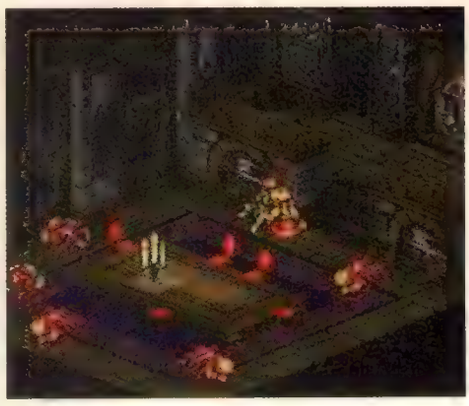


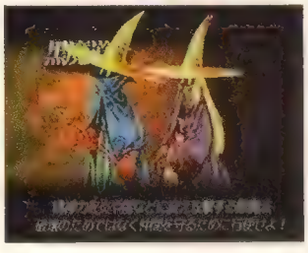
(FOTO 1-3) UN OTTIMO ESEMPIO DI DEVASTAZIONE MISTICA .



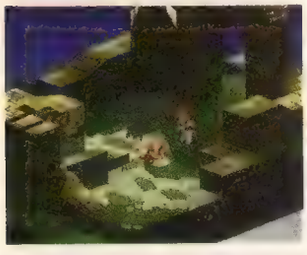
COM'È INTUIBILE DALLA FOTO, IN FINAL FANTASY TACTICS *È POSSIBILE EDITARE IL NOME DEL PROPRIO ALTER-EGO.*

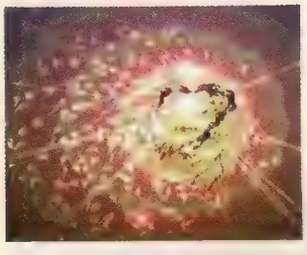
Titolo : FINAL FANTASY TACTICS
Casa : SQUARESOFT
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1
Genere : STRATEGY/RPG





determinata unità. Questo sistema coinvolge ovviamente tanto le proprie unità quanto quelle avversarie ed è quindi indispensabile comprenderne al meglio il funzionamento per portare a buon fine ogni battaglia. Un provvidenziale menù a comparsa, costantemente aggiornato dalla CPU, consente in qualsiasi momento di verificare l'ordine dei turni e quindi elaborare la propria strategia in base ad esso. In sintesi, ogni azione (sia essa un attacco o un semplice spostamento sul campo) impiega una certa quantità di tempo mentre il *WTG* segnala quella restante. Maggiore sarà il tempo "sprecato" nell'eseguire una determinata azione (vale a dire attraversare lunghi tratti del campo o caricare una determinata magia), maggiore sarà l'attesa affinché la barra si riempia nuovamente e si possa quindi eseguire un'altra azione. E ancora. Anche le magie (d'offesa, di cura o protettive), consumano del tempo lasciando chi le pronuncia in un periodo di *stand-by* tanto lungo quanto minore sarà la quantità di *WTG* rimasta, obbligando così il giocatore a considerare bene le possibilità di movimento del nemico che potrebbe nel frattempo allontanarsi dal luogo su cui si è indirizzato lo *spell*. E' quindi evidente che questo sistema, più che aggiungere frenesia all'azione, le doni un elemento strategico supplementare che la distingue per complessità da quella di titoli più "immediati" come *Vandal Hearts* di Konami. Più in generale il sistema di combattimenti di *Final Fantasy Tactics* richiede un estenuante ragionamento strategico volto a sfruttare al meglio le sole cinque unità (al massimo) impiegabili sul campo (a differenza delle circa dieci governabili nel titolo Konami), costantemente in minoranza rispetto alle forze nemiche e per questo più esigenti in termini di tattica pura.





Jobs

In ossequio al *Job System* introdotto in *Final Fantasy V, Final Fantasy Tactics* ne ripropone la filosofia amplificandola ulteriormente. Ogni personaggio può virtualmente vestire più di venti ruoli differenti che vanno dal mago, al chierico, dal cavaliere al ladro, dal soldato semplice al samurai e così via. Ognuno di questi costituisce un *Job* (lavoro-funzione) dotato di peculiari abilità. Un mago ad esempio, potrà lanciare incantesimi, un cavaliere duellare, un ladro rubare, un *timesorcerer* sveltire il tempo di ricarica del *WTG*, offrendo così diversi elementi tra cui scegliere i più idonei a partecipare alle varie battaglie. Ogni attacco messo a segno da un'unità le conferisce, oltre a punti esperienza, anche dei *job points* che verranno impiegati per acquisire via via tutte le abilità (all'inizio se ne hanno a disposizione solo un paio) esclusive di quel particolare ruolo. E' evidente, quindi, che ogni *job* richieda un certo periodo di apprendistato per "maturare" abbastanza da essere sfruttato a dovere in battaglia. Non è, infine, possibile assegnare i *jp* guadagnati coprendo un determinato ruolo, ad un altro. I punti accumulati in veste di cavaliere, ad esempio, non potranno essere utilizzati per implementare le abilità di mago. Un sistema siffatto costringe il giocatore ad assicurare una maturazione omogenea e il più possibile variegata dei membri del *party* e senza lasciare che alcuni di essi si perfezionino troppo in un determinato ruolo trascurando gli altri. E' inoltre possibile aggiungere stabilmente al proprio gruppo alcune tipologie di nemici, attraverso l'arma della seduzione. Lo *storyteller* (uno dei tanti *job* praticabili) è un esperto in materia, capace di confondere le sue "vittime" con una parlantina da PR navigato, convertendole alla nostra causa. Avere un nugolo di mostriciattoli al proprio fianco favorisce l'adozione di inedite strategie diversive lanciando, ad esempio, allo sbaraglio un neo-compare sacrificale per attirarvi l'interesse del nemico, mentre i membri "ufficiali" del gruppo preparano un attacco a sorpresa. Fra i tanti mostri soggiogabili il più interessante è certamente il Chocobo, la consolidata

Le numerose sequenze fra un combattimento e l'altro vantano animazioni eccellenti e sempre diverse ricompensando così il giocatore degli sforzi fatti.

Prima di ogni battaglia è necessario scegliere quali unità impiegare e come disporle sul campo.

DA SINISTRA A DESTRA, UFFICIO RECLUTAMENTO, TAVERNA E SHOP.

mascotte Square, capace addirittura di deporre uova mentre è in seno al party generando così col tempo un'intera mandria (o stormo?) di pennuti appiedati da cui è possibile eliminare i meno forti onde rafforzarne la specie. Una strizzatina d'occhio all'avvento trendista di *Tamagotchi*?

Avanti

Come chiarito (si spera) poco sopra, ogni personaggio impiega in battaglia quelle abilità connesse al proprio ruolo. Onde scoraggiare un'eccessiva rigidità, però, Square ha reso possibile l'impiego di abilità speciali, estranee a quelle topiche dell'incarico ricoperto. Assieme a quest'ultime, infatti, è possibile utilizzare, in tandem, quelle guadagnate con altri *job* ottenendo così unità più versatili e più facilmente adattabili alle varie tipologie di nemici. Un cavaliere ex-chierico, ad esempio, può associare alle sue potenzialità standard quelle guadagnate durante il precedente incarico per potersi curare autonomamente durante gli scontri senza dover scomodare il chierico "ufficiale" al riparo nel gruppo. L'unico inconveniente è che gli effetti delle abilità estranee al proprio incarico attuale sono meno efficaci di quando utilizzate dal naturale proprietario. Altri ancora sono gli elementi che contribuiscono a fare di *Final Fantasy Tactics* uno strategico sorprendentemente complesso, probabilmente troppi per essere descritti in questa sede. Il *Wait Time Gauge*, il *Job System*, e l'*Ability System* sono solo alcuni di essi, probabilmente i più evidenti e significativi, ma certamente non gli unici.

Vado a fare un po' di shopping...

La storia di *Final Fantasy Tactics* si svolge durante il nostro peregrinare per le terre di Yvalice attraverso una serie di tappe costituite da città, paesi e numerose zone "a rischio" unite tra loro da un sistema di percorsi intrecciati. Ogni locazione visitata per la prima volta conduce a una battaglia, diventando poi zona franca in caso di vittoria, fermo restando l'odiosa eventualità dello scontro casuale tipicamente *Final Fantasy*, utile per guadagnare qualche punto esperienza extra, ma presto frustrante visto il tempo necessario per completare ogni missione (ricordo che siamo di fronte a uno strategico e le battaglie possono protrarsi nel tempo anche per un quarto d'ora...) durante le quali è inoltre impossibile salvare (scelta discutibiledirei).
Come è stato per *Vandal Hearts* anche *Final Fantasy Tactics* offre immagini bidimensionali statiche durante le numerose visite alle città e ai paesi di Yvalice. La cosa non disturba più di tanto comunque, considerata la natura strategica del gioco e la beltà visiva di tutto il resto. I luoghi visitabili ad ogni sosta annoverano, oltre ai classici quanto indispensabili negozi e taverne (in cui è possibile carpire informazioni utili parlando col gestore o addirittura lasciandovi uno o più membri del gruppo per qualche mese con l'orecchio teso), anche uffici di reclutamento dove trovare soldati freschi d'accademia pronti a unirsi a noi dietro misero compenso. Il loro livello di abilità iniziale è scoraggiante e richiede un po' di tempo per essere elevato allo standard del resto del gruppo, cosa che a lungo andare ne scoraggerà l'acquisto quando ormai gli scontri si saranno inaspriti a tal punto da non permettere a un novellino di campare abbastanza a lungo da guadagnare mezzo *Job point*.

Dipelli vari

Final Fantasy Tactics trasuda l'austerità tipica dei prodotti Square pur senza sacrificare gli elementi fondamentali del videogame quali spettacolarità e giocabilità. Quest'ultima in particolare è garantita da un vero e proprio sistema operativo, decisamente *user friendly* e capace di invitare il giocatore a visitare le miriadi di opzioni e tabelle, nonché i numerosi comandi, con sorprendente velocità e sicurezza, grazie ad un eccellente sistema a finestre, simile nella sua semplicità d'uso a quello impiegato in *Vandal Hearts* sebbene più ricco ed articolato. Mani esperte hanno curato ogni minimo dettaglio con una sola idea in mente: offrire un prodotto adulto e sofisticato, ma libero dall'aspetto estetico eccessivamente rigoroso ed essenziale, tipico di uno *strategy game*. L'impatto grafico, infatti, stordisce, con un 3D fluido, veloce ed altamente definito, arricchito da alcuni dei migliori effetti di luce e trasparenze mai visti sul 32-bit Sony. I vari frangenti in cui le Pietre dello Zodiaco sprigionano il loro potere (con risultati che non vi svelo), ad esempio, penso resteranno impressi nella mia mente per parecchio tempo. Ogni magia è usata a pretesto per mostrare le potenzialità ancora inesplorate di PlayStation attraverso scintille, lampi, lingue fuoco schizza lapilli, figure mitologiche circondate da fasci di luci psichedeliche, imponenti dragoni dall'alito dirompente ed eteree figure dispensanti lucciole di *Hit Points*. Insomma una vera gioia per gli occhi smussata, però, talvolta da alcuni evidenti rallentamenti in occasione delle magie più devastanti.

MORPHEUS

INUTILE DIRE CHE IN CERTI FRANGENTI DI GIOCO LA PRESENZA DI HIRAGANA E KANJI VARI È SEMPLICEMENTE INSOPPORTABILE...

Commento **Uno strategico solido e complesso quanto basta per accontentare gli amanti del genere senza, però, scoraggiare chi vi si accosta per la prima volta. *Final Fantasy Tactics* impone pazienti elucubrazioni finalizzate ad escogitare le tattiche più efficaci, mentre affascina il giocatore col suo tanto sobrio quanto sbalorditivo, aspetto estetico. Un must.**

Pro...

- *Grafica mozzafiato*
- *Altamente sofisticato*

Contro...

- *Musiche a tratti ripetitive*
- *Alcuni problemi d'inquadratura*

La Pagella...

Grafica : **94**
Sonoro : **88**
Giocabilità : **93**
Longevità : **95**
Originalità : **88**

93

GAME START

BASE

Via Bonacini, 59/61 41100 Modena
059/37.09.67 R.A.

Volta Wide Videogames Group

PLAYSTATION PAL VERSION

4-4-2	TEL.
ACTUA GOLF 2	TEL.
ACTUA SOCCER	49.000
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	89.000
ADIDAS POWER SOCCER 97	85.000
AGENT ARMSTRONG	TEL.
AIR COMBAT	45.000
ALIEN TRILOGY	49.000
ALL STAR SOCCER	95.000
AREA 51	95.000
AREA 51+ KONAMY GUN	159.000
ATARI GREATEST HITS	TEL.
BLACK DOWN	75.000
BUBBLE BUBBLE 2	89.000
BUST A MOVE 2	55.000
CASTLEVANIA X	95.000
CITY OF LOST CHILDREN	95.000
CONQUEST EARTH	TEL.
CRASH BANDICOOT	95.000
CROK	TEL.
DARK FORCES	89.000
DARKLIGHT CONFLICT	95.000
DEATHTRAP DUNGEON	95.000
DISCWORLD 2	TEL.
EXHUMED	85.000
EXPLOSIVE RACING	85.000
FADE TO BLACK	49.000
FIFA 97	79.000
FIGHTING FORCE	TEL.
FORMULA 1	95.000
FORMULA 1 97	TEL.
HEXEN	OFFERTA ! ! ! !
INDIPENDENCE DAY	95.000
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	75.000
INTERNAT.RALLY CHAMPIONSHIP	TEL.
INTERNATIONAL SUPERS. S. PRO	95.000
JET RIDER	75.000
JURASSICK PARK LOST WORLD	TEL.
JVC VICTORY BOXING	75.000
KING OF FIGHTER 95	75.000
LITTLE BIG ADVENTURE	79.000
LUKY LUKE	95.000
MACHINE HUNTER	TEL.
MEGAMAN X3	95.000
MICROMACHINES V3	85.000
MONSTER TRUCK	95.000
MYST	95.000
NAMCO VOL III	85.000
NAMCO VOL IV	TEL.
NAMCO VOL.I	89.000
NAMCO VOL.II	89.000
NBA IN THE ZONE 2	75.000
NBA LIVE 97	79.000
NEED FOR SPEED 2	89.000
NHL 97	79.000
NHL POWER PLAY 97	79.000
PANDEMONYUM	89.000
PANZER GENERAL	69.000
PORSCHE CHALLENGE	75.000
PREMIER MANAGER	TEL.
RAGE RACER	95.000
RALLY CROSS	95.000
RAPID RACER	TEL.
RAVEN PROJECT	85.000
RAYMAN	49.000
REBEL ASSAULT II	85.000
RESIDEN EVIL	89.000
RESIDENT EVIL DASH	TEL.
RIDGE RACER	39.000
ROAD RASH	49.000
ROSCO MC QUEEN	TEL.
SENTIENT	87.000
SLAM SCAPE	65.000
SOCCER 97	79.000
SOUL BLADE	95.000
SPEEDSTER	85.000
SPIDER	85.000
STRIKE POINT	75.000
SUIKODEN	95.000
SUPER PUZZLE FIGHTER X	75.000
SWAGMAN	95.000
SYNDICATE WARS	95.000
TEKKEN 2	95.000
TEMPEST X3	79.000
TEN PIN ALLEY	95.000
TENKA	95.000
TEST DRIVE OFF ROAD	89.000
TIGER SHARK	TEL.
TOKYO HIGHWAY PATROL	69.000
TOMB RAIDER	89.000
TOMB RAIDER 2	TEL.
TOSHINDEN	39.000
TOTAL NBA 97	75.000
TRANSPORT TYCOON	TEL.
TRASH IT	89.000
TWISTED METAL WORLD TOUR	79.000
VANDAL HEARTS	95.000
VICTORY BOXING	79.000
VIRTUAL GOLF	79.000
VMX RACING	TEL.
V-RALLY	85.000
WAR GODS	TEL.
WARCRAFT 2	TEL.
WING COMMANDER IV	95.000
WIPE OUT	45.000
WIPE OUT 2097	89.000
Z	TEL.
OVERBLOOD	89.000
BREAK POINT TENNIS	75.000
SAMPRAS TENNIS	89.000
NAMCO TENNIS	89.000

PLAYSTATION USA VERSION

BATMAN FOREVER	29.000
BROKEN HELIX	TEL.
DESTRUCTION DERBY 2	39.000
HERC'S ADVENTURE	105.000
HERCULES DISNEY	110.000
INTERNATIONAL SUPERS. S. PRO	110.000
NEED FOR SPEED 2	75.000
OVERBLOOD	79.000
PANDEMONYUM 2	TEL.
RESIDENT EVIL	39.000
SPIDER	45.000
TEST DRIVE OFF ROAD	69.000
TWISTED METAL	29.000
VMX RACING	115.000
WARCRAFT 2	99.000
WARGODS	109.000
WILD ARMS	115.000
WMX RACING	110.000
TITOLI IN OFFERTA DA L. 29.000 !	TEL.

PLAYSTATION JAPAN VERSION

ARMORED CORE	149.000
BUSHIDO BLADE	149.000
DORAEMON 2	109.000
DRAGON BALL Z 3D : FIN. BOUT	159.000
FINAL FANTASY TACTICS	149.000
FORMATION SOCCER 97	149.000
FRONT MISSUION ALTERNATIVE	159.000
GUN BULLET	135.000
GUNBULLET + NAMCO GUN	189.000
GUNDAM BATTLE MASTER	165.000
KING OF FIGHTER 96	145.000
KOOWLON'S GATE	135.000
MEGAMAN KART	109.000
METAL SLUG	149.000
RECIPROHEAT 5000	149.000
RESIDENT EVIL 2	TEL.
RUNABOUT	109.000
SAGA FRONTIER	145.000
SENNA KART	49.000
STREET FIGHTER EX PLUS	149.000
TIME CRISIS + NAMCO GUN	189.000
TOBAL N° 2	149.000
TOSHINDEN 3	75.000
VUIRTUAL HYRIU NO KEN	TEL.
WILD ARMS	109.000
WINNING ELEVEN 97	89.000
ZERO DIVIDE 2	145.000

A TODERA

GAME START

E-MAIL:GAMESTART@DATAS.IT

ORARIO 9.30 13.00 / 15.30 19.30

LUNEDI' MATTINA CHIUSO

FINALMENTE E' ATTERRATO

A RESSO EMILIA

CENTRO COMMERCIALE EUROPA

Chiuso lunedì mattina

NEXT OPEN . FERRARA

PlayStation

TM

NOVITÀ

PROSSIMA APERTURA A FERRARA

LINEA RIVENDITORI: TEL. FAX 059/ 270210

SE SEI UN **NEGOZIANTE** O VUOI APIRE UN CONSOLE SHOP RICHIEDI IL NS. LISTINO PREZZI PER **RIVENDITORI !!**

SONY PLAYSTATION PAL OFFERTA ! ! ! DISPONIBILE PLAYSTATION UNIVERSALE

PER TITOLI E CONSOLL NON IN ELENCO TELEFONARE

VIRTUAL PETS, MAGIC PETS, VIRTUAL MINI PETS FROM JAPAN
(ISTRUZIONI IN INGLESE)

YUKY IL PINGUINO	*37.000*
WAKU WAKU IL DINOSAURO	*37.000*
DINKIE IL DINOSAURO	*37.000*
DNA IL PESCE	*39.000*
GALAXI PET	*39.000*
POCKET TURTLE	*37.000*
TURBO DINOSAUR	*37.000*
SMART DINO	*37.000*
SMART CHICKEN	*37.000*
E.T.	*49.000*
KOINA RACE PUPPY	*37.000*
PETOGOCHI DOG	*37.000*
PETOGOCHI DINOSAUR	*39.000*
KOO KOO	*37.000*
DINO REX	*42.000*
POLLO	*37.000*
MY PUPPY	*39.000*
VIRTUAL BABY	*47.000*
VIRTUAL ANGEL	*47.000*

E-mail gamestart@datas.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart

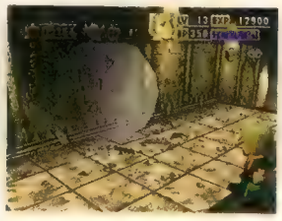
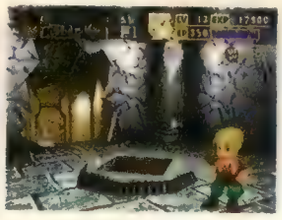
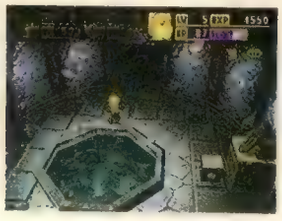
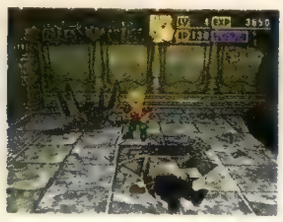
www.datas.it/gamestart/

E-mail gamestart@datas.it

GIAPPONE E USA IN DIRETTA CON GAME START
VENDITA - RITIRO - PERMUTA USATO
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO
GAMEBOY NEO GEO CD SATURN & NINTENDO 64

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

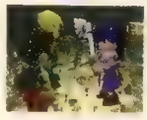





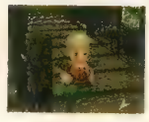
Neorude

A pari di Square, anche Tecnosoft ha da tempo intrapreso una campagna di diversificazione dell'offerta volta ad esplorare generi per lei nuovi dopo i numerosi e avvincenti shoot'em up della serie *Thunderforce*. A differenza della casa di *Final Fantasy*, però, i risultati ottenuti da Tecnosoft hanno tutt'altro che soddisfatto le aspettative dei suoi fan, rimarcando uno stato di "torpore creativo" preoccupante e che il nuovo *Thunderforce V* spera di eliminare. Ironicamente, se da un lato Square si appresta a pubblicare il promettente shooter *Einhander* (raggiungendo così l'altro capo dell'emisfero ludico partendo dai giochi di ruolo), la softco degli sparatutto per antonomasia sembra voler controbilanciare questo squilibrio producendo il suo primo RPG, *Neorude*. Nell'attesa del quinto appuntamento con uno degli sparatutto più massivi della storia (di cui dovreste trovare una recensione della versione Saturn su **Mega Console** di questo mese), quindi, chiudiamo gli occhi e lanciamoci in quello che si spera non sia l'ennesimo buco nell'acqua di Tecnosoft...

Neorude vs Final Fantasy VII

Realizzato interamente in 3D, *Neorude* offre il controllo di tre personaggi intenti a esplorare *dungeon* attraverso un'interfaccia grafica di tipo "punta e clicca". Inquadrature dinamiche alla *Overblood* consentono di seguire l'azione da diverse angolazioni (poche delle quali realmente utili) disegnate da un valido *engine* poligonale capace di animare creature e ambienti a 30 fps. In un simile contesto le somiglianze strutturali con titoli come *Alone in the Dark* sono palesi e forse infelici visto il promettente look *à la Zelda*. Comunque sia, il proprio *party* è composto da tre differenti personaggi, Til, Aria e Rufrain, ognuno dotato di peculiari abilità. La maga Aria, ad esempio, può curare i propri compagni durante i combattimenti mentre Til può fare affidamento sulla sua forza bruta coniugata al potente spadone per annichilire i nemici con possenti affondi. Rufrain, invece, è il più agile e veloce del gruppo e sarà quindi l'unico in grado di superare determinati ostacoli durante l'esplorazione dei *dungeon*. Da questo punto di vista, la diversificazione caratteriale nonché fisica dei membri del *party* influisce in maniera determinante sulla soluzione degli enigmi o dei puzzle. Non tutti infatti hanno la possibilità di superare determinati ostacoli e spetterà quindi al giocatore utilizzare il più adatto a svolgere un determinato compito. Se da un lato quest'impostazione può sembrare interessante e innovativa, dall'altro si svela puramente trascurabile. La possibilità di passare in qualsiasi momento da un personaggio all'altro non richiede alcun ragionamento logico da parte del videogiocatore che si limita, invece, a provare ogni azione (attivare uno *switch*, spostare un masso, e così via) con tutti i personaggi, finchè qualcuno non riuscirà nell'impresa. Inoltre i vari oggetti raccolti nell'inventario durante l'esplorazione dei *dungeon*, vengono utilizzati automaticamente (anche in questo caso, alcuni oggetti possono essere utilizzati solo da alcuni personaggi) affrancando il giocatore da ogni potere decisionale. In questo modo risolvere i puzzle che costituiscono l'80% degli ostacoli in *Neorude* diventa solo questione di tempo trascorso a tentare e ritentare, avulso da qualsiasi ragionamento e tutt'altro che gratificante. A peggiorare le cose e a dirottare questo titolo verso un target decisamente infantile sono le numerose freccettine accompagnate dal punto esclamativo che campeggiano sugli oggetti con cui poter interagire. Se la fase esplorativa non coinvolge più di tanto, quella bellica non migliora certamente le cose. I combattimenti si svolgono infatti in tempo reale, ma in un'area tanto ristretta da obbligare l'uso sovente della pausa (non a caso esiste un'apposita icona) per impartire i giusti e tempestivi ordini alle proprie unità. Quest'ultimo espediente si rivela ben presto inutile in virtù di una frenesia dell'azione che riduce gli scontri a caotici arrembaggi della durata di pochi secondi e a cui assistere passivamente. Gli "ordini" di cui sopra, poi, si limitano a tre comandi fondamentali, attacca, difendi e scappa, davvero pochini per il "*leading*" RPG dichiarato sulla confezione. Ben presto, comunque, si impara a "lasciar correre" gli eventi, assicurandosi solo di alimentare il livello di esperienza dei propri personaggi facendoli incontrare infinite volte con lo stesso gruppo di nemici "facili" auto-rigeneranti e assistere poi alla lora matematica vittoria negli scontri successivi. Risolvere enigmi e puzzle si rivela quindi il vero *quid* di *Neorude* a cui i combattimenti fanno da semplice diversivo.





Il caos regna sovrano nei combattimenti, ma la loro spettacolarità è fuori discussione.

Notate il mirabile effetto specchio.

Provaci ancora Tecnosoft...

Nonostante alcune lodevoli animazioni, una discreta rappresentazione scenografica degli ambienti e un 3D fluido e veloce, *Neorude* fatica a generare l'interesse necessario per essere giocato fino in fondo. Esistono rari momenti di vero spettacolo poligonale, con enormi elementi *texturmappati* animati egregiamente e che confortano circa i progressi di Tecnosoft nello sfruttamento dell'hardware Play-Station, ma l'eccessiva passività di cui è vittima il giocatore ostacola il coinvolgimento necessario. La filosofia del "punta e clicca" a lungo andare annoia ed è talvolta fonte di *bug* con il proprio alter-ego incapace di aggirare ostacoli per recarsi al punto assegnato, restando intrappolato in un ozioso girotondo. L'aggiornamento delle inquadrature avviene con estremo ritardo alimentando un livello di noia e frustrazione insostenibile e impedendo talvolta di scorgere i nemici per tempo. I combattimenti si susseguono in un caotico arrembaggio generale impreziosito da alcuni lodevoli effetti di luce e trasparenze, ma poco fruibile dal punto di vista prettamente ludico. Un sottofondo musicale in sintonia col look *Super Deformed* dei personaggi, avvicina *Neorude* a un pubblico molto giovane allontanando i giocatori più smaliziati, magari in trepidante attesa di *Final Fantasy VII* versione USA.

MORPHEUS

Commento **Un RPG ben fatto tecnicamente, nonché longevo (ricordo che sta su due CD) a cui fa da controaltare una meccanica di gioco "all'antica" basata su un'interfaccia di tipo "punta e clicca" malfunzionante tanto da rendere spesso ostico il semplice attraversamento dei dungeon. L'ennesimo tentativo di Tecnosoft di risalire la china puntualmente finito in tragedia.**

Titolo : Neorude
Casa : Tecnosoft
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

Pro...
- *Buono l'engine grafico*
- *Longevo per chi resiste alla noia*

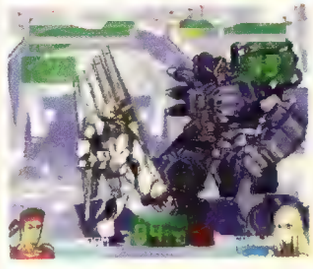
Contro...
- *Il puzzle solving può diventare noioso*
- *Inquadrature spesso infelici*

La pagella...

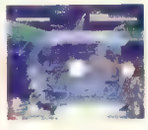
Grafica : 80
Sonoro : 60
Giocabilità : 60
Longevità : 85
Originalità : 70

67

Gundam
The Battle Master



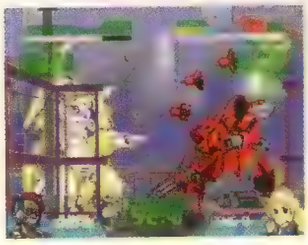
Gundam: The Battle Master è l'ennesimo tie-in ispirato al popolare *anime* giapponese. Le gesta degli eroi del mitico cartone animato e soci sono qui riproposte nel convenzionale contesto dei picchiaduro a incontri. Il giocatore può selezionare uno dei dieci robot da combattimento disponibili (Gundam, V Gundam, Hygog, Zaku II, ZZ Gundam, O, O-Mantha, ZionG, Sazabi, GP-02A). Ai *mobile suit* si aggiungono tre boss (Psyco MKIII, Bygzam e Neve Zeil).
Il primo aspetto da mettere in evidenza è la notevole dimensione dei personaggi, il più grande dei quali occupa mezzo schermo. Che dire dei boss, allora? Due di questi sono addirittura più larghi dello schermo ! Contrariamente a quanto si potrebbe pensare le animazioni sono fluide. I movimenti performabili sono moltissimi e non si segnalano rallentamenti di sorta. Peccato che la maggior parte dei fondali abbia poco spessore e a differenza di picchiaduro come *DragonBall* non sia possibile allontanarsi in modo significativo dal proprio avversario. A livello di *gameplay* va segnalato che *Gundam: The Battle Master* si distingue dai classici picchiaduro a incontri. Per cominciare potete utilizzare un'arma per danneggiare l'avversario o sfruttare la sua forza propulsiva per rallentare la discesa in caso di balzo in aria. Va infatti precisato che l'altezza dei vari quadri è superiore a quella di altri prodotti analoghi e questo compensa la piattezza che abbiamo lamentato poche righe fa. Sfruttando i retrorazzi di cui sono equipaggiati, i robottoni possono saltare in aria e restarci per quanto tempo vogliono. Un passo indietro rispetto alla produzione più recente riguarda la quasi totale assenza di mosse difensive: bloccare un colpo avversario non è per niente facile e se si considera che lo scudo protegge solo dai missili, mettete in preventivo danneggiamenti a manetta. Al posto del classico indicatore di energia è visibile su schermo una barra che segnala la temperatura del robot. Quando raggiunge il massimo, perdete automaticamente un livello di armatura (quattro in tutto). Con l'armatura è completamente distrutta scatta il *game over*. Se riuscite a evitare di subire danni per un po', il surriscaldamento decresce. Oltre all'indicatore di temperatura c'è una seconda barra relativa agli attacchi speciali (E. Cap con sette tacchette). Ogni volta che performate un super mossa, la barra descresce. Quando vi rimangono meno di due tacche, non potete effettuare attacchi speciali né proteggervi con lo scudo. Per ricaricare l'energia dell'indicatore E.Cap è necessario colpire ripetutamente l'avversario senza l'ausilio del cannone laser, prendendolo a pugni o calci per esempio. Il gioco si apre con un'introduzione in inglese - sottotitolata in giapponese - che riassume con l'ausilio delle immagini il mito di Gundam. I fondali, come detto, sono il punto debole del gioco: essenziali (leggi scarni) e poco ispirati.



Il metodo di controllo è lineare. C'è inoltre un certo divario prestazionale tra i vari personaggi: paradossalmente gli Zion sembrano rispondere meglio alle sollecitazioni rispetto ai Gundam. Il livello di Intelligenza Artificiale dei lottatori controllati dalla CPU non è particolarmente sofisticato. Il sonoro è abbastanza convenzionale: nessuno di quei *jingles* che ti rimangono nella testa per giorni, ma gli effetti audio sono tratti dalla serie televisiva.
Il danneggiamento è visibile: subendo un certo numero di colpi vedrete aprirsi crepe sull'armatura, perderete pezzi e così via. Per altro la manovra ha solo una funzione estetica, visto che le prestazioni della parte danneggiata non sembrano decrescere. Gli incontri non sono suddivisi in *round*, ma in un'unica partita. Quando perdete un livello di armatura, il *mech* cade e l'incontro riprende dopo qualche nanosecondo: un meccanismo simile a quello incontrato in *Vampire Savior*. Per quanto concerne le opzioni di gioco, sono ridotte veramente all'osso: *story*, *versus* e *options*. La possibilità di bersagliare l'avversario con missili segna una frattura netta rispetto ai vari cloni di *Street Fighter* o *King of Fighters*. Questo comunque non significa che *combo* e mosse speciali siano del tutto assenti, solo non particolarmente impressionanti.

MBF

Si ringrazia
Crazy Video
per il CD



Titolo : **Gundam: T.B.M.**
Casa : **Bandai**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

Commento **Nessuno ce la fa contro Gundam. Ma è davvero così? La risposta è *ni*. Almeno non paragonando l'ultima produzione Bandai all'offerta di picchiaduro per il 32-bit Sony. Tutto sommato si tratta di un gioco discreto che compensa i possessori PlayStation della mancata conversione di *CyberBots* da parte di SNK. E la cosa pazzesca è che il gioco è stato prodotto da Bandai...**

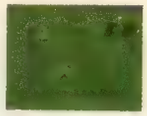
Pro...
- *Splendide animazioni*
- *Personaggi giga*

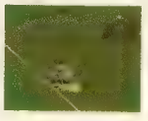
Contro...
- *Fondali alquanto piatti*
- *Poche opzioni*

La Pagella...

Grafica : **81**
Sonoro : **83**
Giocabilità : **80**
Longevità : **70**
Originalità : **71**

75





IL GIOCATORE HA IL PIENO CONTROLLO SULLE OPERAZIONI DI LANCIO E DI BATTUTA: I PULSANTI VENGONO USATI PER DETERMINARE I TIPI DI TIRO O DI GIRO DI MAZZA, MENTRE IL PAD DIREZIONALE SERVE PER VARIARE L'ORIENTAMENTO DELLA PALLA.

VR Baseball '97

Non facciamo certo un'affermazione clamorosa dicendo che il baseball nel nostro Paese non ha certo la stessa diffusione e risonanza che può vantare negli Stati Uniti. Per gli USA infatti questo sport è l'equivalente del nostro calcio in termini di gradimento e solo il campionato NFL riesce a tenergli testa in quanto a popolarità. Non c'è quindi da stupirsi che il mercato americano sia pieno zeppo di simulazioni di baseball che vantano la sponsorizzazione della Major League (il campionato professionistico) o di grandi campioni come Ken Griffey Jr. o Frank Thomas, nomi che qui da noi non dicono molto, ma che al di là dell'Oceano potrebbero benissimo essere paragonati ai "nostri" Batistuta o Ronaldo. Non subendo come gli statunitensi il fascino del nome blasonato, possiamo fortunatamente valutare questi titoli semplicemente per il loro contenuto. In questo caso poi il problema non si pone perché l'Interplay non ha voluto, o potuto, affiancare nessun nome di richiamo alla sua simulazione.

VR Baseball 97 è stato lanciato sul mercato con il preciso obiettivo di detronizzare il titolo dell'Acclaim ispirato a Frank Thomas quale miglior simulazione del genere per PlayStation. Dal punto di vista della presentazione *VR* parte sicuramente avvantaggiato perché può vantare tutti gli aggiornamenti dell'ultima stagione, dalle formazioni in campo a tutti gli stadi della lega. Tecnicamente è stata riposta molta cura nelle routine che comandano il movimento della palla, così da farle disegnare sempre le traiettorie più realistiche durante l'incontro. Altro punto di forza del titolo Interplay rispetto al suo diretto rivale è rappresentato dalla grafica: tutti i giocatori sono stati realizzati con la tecnica del *motion capture* e con l'ausilio della grafica poligonale. Visto che *Frank Thomas Baseball* sfruttava sprite bidimensionali è facile capire come da questo punto di vista *VR Baseball* risulti facile vincitore. I giocatori in campo si muovono con grande realismo e il tutto è condito con una cura dei particolari alquanto ben riuscita: giusto per citare un esempio, gli atleti si girano a seguire con la testa la traiettoria della palla quando questa li supera. La grafica poligonale ha poi consentito una maggiore libertà per quanto riguarda le inquadrature disponibili, che possono essere personalizzate a piacere, pur seguendo sempre l'azione di gioco, così dai tenere sempre tutto sotto controllo.

Indubbiamente alla Interplay hanno lavorato molto e duramente per produrre una simulazione di buon livello e bisogna dire che i risultati sono buoni. I controlli sono completi senza per questo risultare eccessivamente complessi e durante il match si riesce sempre e comunque ad avere totalmente la situazione sotto controllo. Sfortunatamente il baseball non è particolarmente apprezzato qui da noi e anche se i programmatori si sono impegnati al massimo per ridurre i tempi morti inevitabili di questa disciplina, *VR Baseball* può apparire ai giocatori europei un tantino lento e ripetitivo, opinione peraltro diffusa fra coloro che non apprezzano questa disciplina. Se non amate questo sport e termini come "diamante" o "casa base" non vi sono familiari, probabilmente vi stancherete presto di questo titolo che rappresenta comunque il miglior esempio del genere su PlayStation.

PUCK

Commento **Non ci sono dubbi sul fatto che *VR Baseball 97* sia una simulazione sportiva di buon livello. E' molto facile venire coinvolti dall'azione perché tutte le operazioni che dovete compiere (battuta, lancio, eliminazioni...) sono rese in modo molto intuitivo. Certo è che se non siete appassionati dello sport più carismatico che gli USA siano riusciti a produrre, non sarà questo titolo a farvi cambiare idea. L'azione di gioco è veramente troppo ripetitiva e anche se alla Interplay possono tranquillamente affermare di aver creato la miglior simulazione di baseball per PlayStation, ci sono in circolazione un sacco di videogiochi sportivi più avvincenti e giocabili di questo.**

Titolo : VR Baseball
Casa : Interplay
Versione : Americana
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Pro...
- *Controlli molto intuitivi*
- *Grafica realistica e spettacolare*

Contro...
- *Azione ripetitiva*
- *Ideale solo per gli amanti del baseball*

La Pagella...

Grafica	80
Sonoro	72
Giocabilità	73
Longevità	71
Originalità	63

71

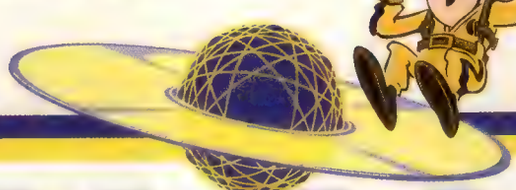
RISERVATO AI RIVENDITORI

FAI IL PIENO DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

PlayStation · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · GAME BOY · NINTENDO 64 · GAME GEAR COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM · SEGA SATURN

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

Lanciati nel più grande show-room di Roma.



Vola da...

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

06/78349839-7822410

7858177

Contattateci per ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose!

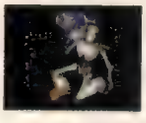
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Machine Hunter

ECCO, LO SAPEVO CHE ANDARE SU MARTE CI AVREBBE PORTATO ROGNA! MA DICO IO, QUELLA CAVOLO DI SONDA NON POTEVA FARSI UN VACCINO INVECE DI TORNARE A CASA CON QUESTO POPÒ DI VIRUS?

Non tutti i videogiochi devono per forza essere dei capolavori a livello grafico per giustificare un eventuale esborso di denaro. Prendete *Machine Hunter* ad esempio. Inevitabilmente il primo commento, non appena ci si trova di fronte al gioco, è che questo nuovo shoot 'em up Eidos assomiglia in modo impressionante a *Loaded*. Sono sufficienti però un paio di partite per rendersi immediatamente conto delle notevoli differenze che intercorrono fra questo game e il titolo di casa Gremlin.

Poco importa quindi se il *concept* non è originale o se gli elementi qui raccolti siano stati già ampiamente visti. Ciò che conta è la frenesia dell'azione alla quale si affianca un buon sistema di controlla e un sacco di sana e genuina violenza perché, in fondo, sono questi gli elementi che ci spingono a giocare.



COME UMANO IL GIOCATORE CORRE GRANDI RISCHI DURANTE LE FASI DI GIOCO, COSÌ VI CONVERRÀ SBRIGARVI A BALZARE DENTRO UN DROIDE PRIMA CHE A QUALCUNO VENGA LA BELLA IDEA DI PASSARVI SOPRA CON UN CAMION DELLA NETTEZZA URBANA.

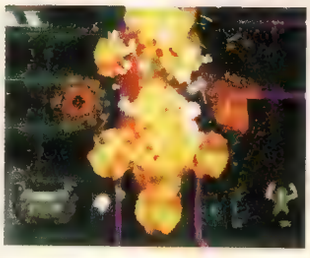
QUESTO È L'OMBELICO DEL CYBORG

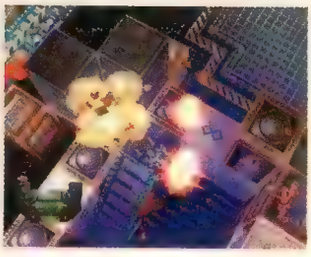
Lo scopo di *Machine Hunter* è dannatamente semplice e lineare. Tutto quello che dovrete fare sarà vagare attraverso una serie di paesaggi massacrando tonnellate di alieni, salvare eventuali ostaggi nonché raggiungere e completare dei semplici obiettivi che vi consentiranno di ultimare con successo le varie missioni. Il *plot* che sta dietro al gioco richiama, ancora una volta, una delle favole sci-fi più care a noi terrestri, dove droidi costruiti per rendere più semplice e sicuro il lavoro dell'uomo si rivoltano contro i loro creatori. In quest'ennesima versione videoludica di *Terminator/ Brivido* i robot che controllavano i mezzi pubblici, i macchinari industriali ed agricoli e i cyborg addetti alla sicurezza delle varie città sono stati tutti infettati da uno strano virus che li ha resi improvvisamente allergici alla presenza umana. Per fortuna la sorgente di questa infezione è stata rapidamente localizzata e distrutta e così ora rimangono solo da eliminare tutti quegli ammassi di ferraglia che hanno dato di matto.

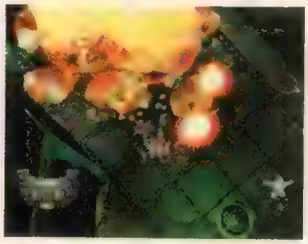
Nonostante buona parte dei droidi presenti nel *game* siano stati costruiti per attendere a funzioni prettamente mondane, questi simpatici robottoni risultano dotati di un arsenale e di una potenza di fuoco a dir poco terrificanti laddove il povero giocatore sarà munito di una misera pistola.

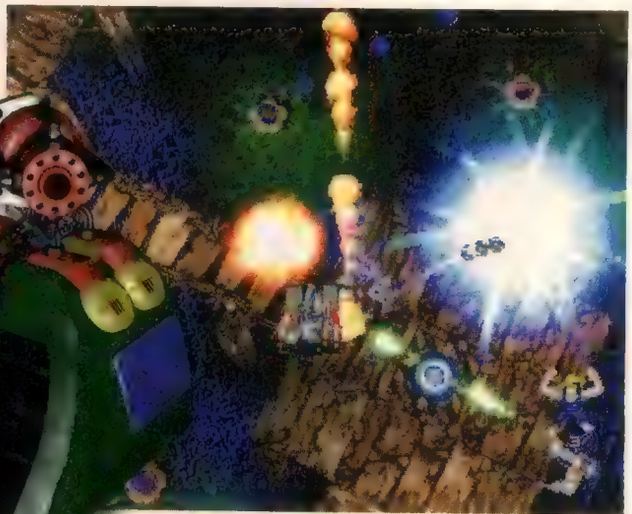
Fortunatamente i ragazzi della Eidos hanno pensato bene di rendere la situazione un po' più equilibrata e così, grazie alla loro gentile intercessione, ci verrà data la possibilità di prendere il controllo di buona parte dei droidi che abbatteremo lungo i vari livelli.

Questo fatto, oltre a dotare il nostro ominide di una potenza di fuoco nettamente superio-

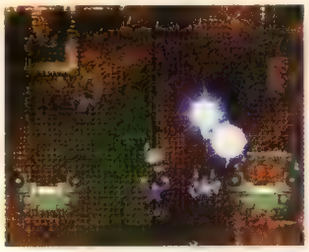
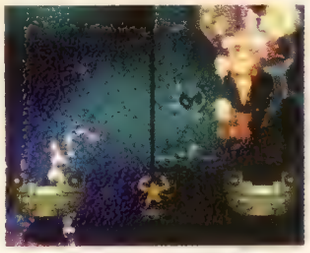
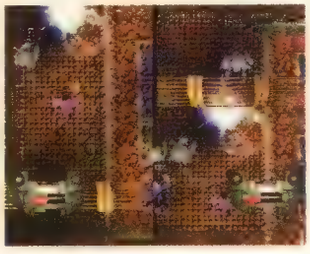








Titolo : MACHINE HUNTER
Casa : EIDOS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : SPARATUTTO

MACHINE HUNTER *CONSENTE A DUE GIOCATORI DI INTRAPRENDERE SIA AZIONI DI COPPIA CHE DI BATTAGLIARE L'UN L'ALTRO ALL'INSEGNA DELLA DISTRUZIONE PIÙ TOTALE. NELLA MODALITÀ A DUE GIOCATORI L'AZIONE RISULTA LEGGERMENTE PIÙ LENTA RISPETTO A QUELLA IN SINGOLO, MA È SEMPRE SU LIVELLI ACCETTABILI.*

re, ci consentirà anche di rimpinguare le nostre misere riserve di energia vitale permettendoci così di allungare in maniera considerevole la nostra permanenza lungo i vari schemi di gioco.

CHE IMPRESSIONE!

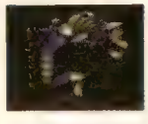
Dopo un'intro abbastanza classica *Machine Hunter* si presenta inizialmente come un titolo tutto sommato deludente. Il primo livello infatti è dannatamente piatto e le abilità del giocatore sono molto limitate. Tuttavia vi basterà cominciare a vagare qua e là per lo schermo per apprezzare il feeling e la profondità di gioco create dai programmatori della Eidos. E' sufficiente infatti balzare in un robot per dare una scossa di vita alla baracca con androidi e robot assortiti che cominceranno a bersagliarvi da qualsiasi direzione. Come era facile prevedere passerete la maggior parte del tempo circondati da nugoli di avversari estremamente rapidi e agili che potranno essere eliminati utilizzando un sistema di fuoco a quattro direzioni "alla *Smash TV*", nel quale ad ogni tasto del pad corrisponderà una diversa direzione di fuoco. In tutto potrete pilotare 10 diversi classi di *mech*, i più interessanti e distruttivi dei quali faranno la propria comparsa solo negli ultimi schemi di gioco. Ovviamente ognuno di questi simpatici gingilli sarà dotato di una sua arma base (laser, granate, missili a ricerca ecc. ecc.) che potrà essere potenziata per rendere più semplici e spassoso il vostro lavoro. Da quanto detto finora non c'è da stupirsi che la migliore qualità di *Machine Hunter* sia l'azione di gioco, un'azione caratterizzata dall'incessante presenza di sprite avversari che fluiranno copiosi sullo schermo. Non appena il giocatore sarà in grado di potenziare il proprio arsenale, le varie schermate si riempiranno di proiettili, esplosioni, nubi di fumo e pozze di sangue assortite con le varie detonazioni accompagnate da un'impressionante serie di effetti di luce, il tutto senza che lo scrolling incappi mai in rallentamenti o perdite di *frame* particolarmente evidenti.

UN PAL TEP UNO...

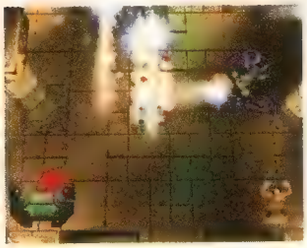
Se, nonostante l'azione rapida e frenetica, provate un senso di solitudine e di sconforto a massacrare orde di schifidi mostri in solitudine, allora tutto quello che dovrete fare sarà munirvi di un secondo joypad, nonché di un amico amante di questo genere di giochi, dando così vita a una serie e di fantastiche escursioni all'insegna della totale distruzione. Il gioco potrà quindi essere seguito tramite *split screen* orizzontale e consentirà ad entrambi i pischelli di intraprendere sia azioni di gruppo che di mettersi a vagare ognuno per proprio conto. I livelli saranno ovviamente affrontati nello stesso ordine delle partite in singolo e sarà anche possibile attivare una spassosissima opzione *Competitors* grazie alla quale i due giocatori potranno danneggiarsi a vicenda.

CHE MUSICA RAGAZZI!

Sovente capita che titoli visivamente eclatanti siano accompagnati da una selezione di musiche ed effetti tutto sommato mediocri. Si tratta di un problema da non sottovalutare che però, fortunatamente, non affligge *Machine Hunter*. L'azione di gioco è infatti accompagnata da un'ottima colonna sonora acid-techno, mentre i vari effetti variano dalle classiche esplosioni alle raffiche di proiettili fino ad includere i vari rumori di splattamenti e ossa rotte tipici di questo genere di prodotti. La struttura di gioco vera e propria si snoda lungo 25 differenti zone ambientate in miniere, fabbriche, centrali elettriche, laboratori e persino su asteroidi sperduti nello spazio. Con il progredire dell'avventura le varie aree diventeranno sempre più grandi e anche i vari avversari si faranno via via più numerosi. Fortunatamente avremo sempre la possibilità di richiamare su schermo un'utilissima mappa che ci consentirà di individuare le zone da raggiungere in modo relativamente semplice e preciso. L'unico punto debole di questo *Machine Hunter* risiede nella relativa semplicità e linearità delle varie missioni, missioni che saranno caratterizzate da una scarsa varietà di obiettivi. Certo, in fondo si tratta del classico sparatutto e per giunta molto godibile, ma ciò non toglie che con qualche colpo di scena in più questo *Machine Hunter* sarebbe potuto diventare un prodotto ancora più intrigante.



Commento **Nonostante non sia particolarmente innovativo, *Machine Hunter* è un titolo che si segnala per l'ottima realizzazione. I vari ambienti poligonali sono ben strutturati e interessanti e la loro conformazione costringerà il giocatore a esplorarli in tutta la loro estensione piuttosto che far rotta direttamente verso l'uscita. Inoltre, nonostante il tipo di visuale, i vari background sono incredibilmente ricchi di dettagli, tanto che la sensazione generale che si ha è quella di trovarsi di fronte a un titolo veramente molto curato. L'azione è incredibilmente rapida e frenetica, mentre l'unico dubbio riguarda la struttura di gioco e l'effettiva longevità di un titolo che, per quanto divertente e intrigante possa essere, propone pochi elementi in grado di stimolare a dovere la nostra materia grigia. Si tratta comunque di un prodotto di ottimo livello che vince a mani basse il confronto con il suo diretto antagonista (il caro *Reloaded*) quindi se siete dei fan di questo genere di giochi credo proprio che non dovreste farvelo scappare.**



PRO...

- *Buona realizzazione tecnica*
- *Azione di gioco rapida e frenetica*

CONTRO...

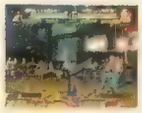
- *Struttura di gioco molto semplice*
- *Nulla di nuovo sotto il sole*

LA PAGELLA...

Grafica : **89**
Sonoro : **87**
Giocabilità : **88**
Longevità : **86**
Originalità : **50**

87

King of Fighters '96



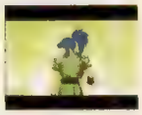
LE MOSSE SPECIALI SONO DAVVERO SPETTACOLARI: QUI CHOI SI TRASFORMA IN UNA TROMBA D'ARIA E ASSALE L'AVVERSARIO.

Il panorama dei picchiaduro è oggi dominato dalle produzioni tridimensionali, che hanno rivoluzionato il genere relegando i predecessori 2D a un ruolo minoritario. La serie di *King Of Fighters* ci ha tuttavia regalato del sano divertimento, con un grande numero di personaggi e intriganti meccaniche di gioco. Per combattere l'evidente superiorità estetica dei giochi 3D, *King Of Fighters* punta infatti su due fattori: la bellezza di 29 personaggi, di cui due boss finali inizialmente non selezionabili, e alcuni trovate che migliorano notevolmente la varietà di gioco.

Nei picchiaduro tradizionali il personaggio che para un colpo dell'avversario è totalmente passivo, spesso anzi perde energia. Questo porta a una situazione di gioco in cui il giocatore che subisce qualche colpo di troppo a inizio partita è quasi sicuramente destinato alla sconfitta. In *KOF '96* entra in gioco la *Power Gauge*, una piccola barra posta in fondo allo schermo che viene incrementata dai colpi subiti e parati. Si può definire come un termometro della rabbia del personaggio, che quando raggiunge il massimo aumenta i danni che ogni colpo infligge all'avversario. In questo modo gli incontri risultano più equilibrati: non è raro, quando si attacca selvaggiamente l'avversario, trovarsi di fronte dopo poco un nemico infuriato che ribalta le sorti dell'incontro. A differenza della *Super Meter* di ***Street Fighter Alpha 2***, che permetteva solo di effettuare mosse speciali piuttosto lente e quindi non particolarmente efficaci, la *Power Gauge* ha effetti decisamente più ampi, rendendo tutte le mosse, speciali incluse, più efficaci e letali. Dopo un certo tempo in cui la furia del personaggio è al massimo, la *Power Gauge* si svuota e si ritorna in condizioni normali. Ad incoraggiare ancora di più il giocatore a trovare strategie di gioco personali si aggiunge la possibilità di caricare "a mano" la propria *Power Gauge* o di scaricare quella dell'avversario, provocandolo a parole. Non manca neanche la *Super Special Move*, effettuabile quando la barra dell'energia scende sotto il 10% o quando la *Power Gauge* è al massimo. In effetti questa mossa si può parare senza troppi danni, ma quando va a segno è decisamente devastante, sottraendo all'avversario anche il 75% dell'energia. Altra novità di *KOF '96* sono gli *Emergency Attack Avoidance*, che permettono di evitare le mosse speciali tuffandosi in avanti o all'indietro, così da non obbligare il giocatore a parare anche i colpi più potenti. In questo modo il gioco diviene meno statico e la strategia ne gode.

I personaggi arrivano numerosi dai vari *Fatal Fury, Art of Fightning* e anche *Ikari Warriors*, e sono raggruppati in squadre di tre elementi: come nella passata edizione è disponibile il *Team Mode*, che permette di selezionare i tre personaggi preferiti e di affrontare uno dopo l'altro i membri del team avversario. Sono disponibili sette nuovi volti, mentre tre di *KOF '95* sono stati

Titolo : KING OF FIGHTERS '96
Casa : SNK
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-2
Genere : PICCHIADURO



pria vittoria, Mature e Vice, due donzelle molto dark che affiancano Iori e infine tre boss: Geese Howard, Wolfgang Krauser e Mr. Big. Tra i personaggi spariti troviamo Eiji e Billy Kane, che pare ritornerà in *King Of Fighters '97*. I rimanenti elementi sono ben caratterizzati: troviamo il team delle bellezze, che conta sulla formosa Mai Shiranui, sulla seria Kasumi e su King, i tre militari tra cui Leona, i due teenager Kensou e Athena (bellissimo lo *stage* con i poster del suo tour musicale sullo sfondo, con tanto di canzone a tono e gruppi di studentesse in uniforme che ballano e gesticolano felici) accompagnati dal vecchio Chi, ubriaco per la maggior parte del tempo ma comunque in forma, i figli delle tenebre Mature, Vice e Iori, che in caso di vittoria si abbandona a una risata folle.

eliminati. Le nuove entrate sono Leona, una poliziotta che dopo l'orario di lavoro smette i panni della paladina della legge per impegnare vesti ben più sportive, Kasumi, una neofita delle arti marziali che consulta un libricino prima di proferire un'altisonante commento alla pro-

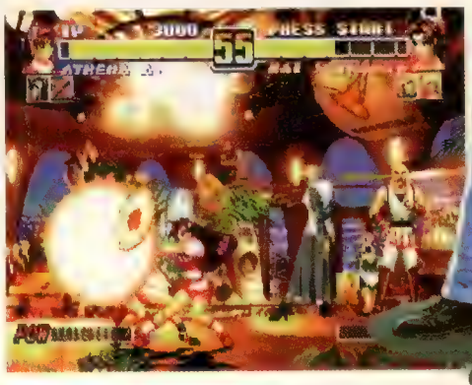
MOVE YOUR BODY

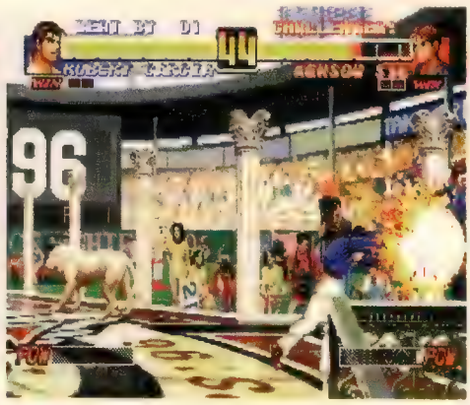
Le mosse speciali sono abbastanza varie e graficamente accattivanti: non mancano sfere di energia, fiammate di tutti i generi, lancio di armi più o meno convenzionali e prese che scaraventano l'avversario più e più volte sul duro suolo. Per la maggior parte si ottengono con le famigerate "mezzelune" sul joypad, tanto semplici da effettuare per gli *aficionados* del genere quanto ostili per i neofiti, per i quali però sono disponibili due modalità di controllo semplificate: *Simple*, appunto, che permette di effettuare tramite i tasti anteriori alcune operazioni come caricare la *Power Gauge* o provocare l'avversario, e *Special* che invece dà accesso immediato a tutte le mosse speciali sempre tramite i pulsanti anteriori. Con queste facilitazioni si può divertire anche chi non ha voglia di impegnarsi troppo. Sempre sul piano delle opzioni, la versione PlayStation vanta qualche extra non presente nell'edizione Saturn: è possibile ascoltare tutte le musiche del gioco da un menu dedicato e vedere tutti i personaggi eseguire le loro mosse speciali accompagnate dalla relativa sequenza sul joypad, boss compresi. Altra chicca, si può scegliere il linguaggio dei messaggi tra quattro idiomi, tra cui ovviamente manca l'italiano. Questo rende il prodotto appetibile anche al mercato occidentale, tradizionalmente avverso a ideogrammi graziosi quanto oscuri.

SFRUTTARE LA POWER GAUGE È FONDAMENTALE, SOPRATTUTTO QUANDO BISOGNA SALVARSI DA SITUAZIONI CRITICHE.

LOADING, PLEASE WAIT...

Chiarite le caratteristiche del gioco, passiamo all'azione. Non prima però di aver atteso che il caricamento abbia termine, operazione che ci lascia a fissare l'odiata barra che aumenta a poco a poco anche per venti e più secondi. I caricamenti decisamente troppo lunghi penalizzano molto il prodotto, soprattutto perché frequenti; rimane da chiarire se siano davvero inevitabili o se invece una realizzazione più curata avrebbe potuto evitare le attese. Ma eccoci sul campo: la grafica è molto colorata, gli sfondi sono dettagliati e profusamente animati. Immancabile la





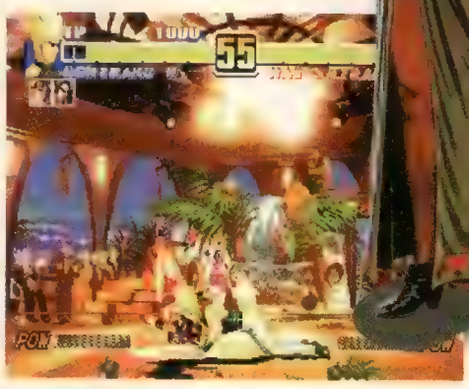
menar le mani, si profonde in un siparietto che riflette il proprio carattere. Il pavimento non si deforma prospetticamente, ma sono presenti le ombre dei personaggi. Nel complesso la grafica è soddisfacente e sono assenti rallentamenti di qualsiasi tipo. La musica è ottima, suonata da CD, e in generale si mantiene su un rock piuttosto tirato, gradevole e mai noioso. Al contrario gli effetti sonori si collocano sotto la media, non riuscendo a comunicare quell'impressione gradevole di impatto doloroso tra il nostro pugno e la mascella dell'avversario, pur rimanendo sempre accettabili. Il punto forte di *King Of Fighters '96* è però la giocabilità: fin dalle prime partite il gioco risulta intrigante e divertente, impressione rafforzata da una perfetta risposta dei controlli. La voglia di rigiocare è molta, tanto per esplorare qualche mossa nuova quanto per provare qualche altro personaggio. Il livello di difficoltà *Normal* è abbastanza semplice ed evita di trovarsi a fare da sacco da allenamento di avversari micidiali, ma gli otto livelli selezionabili non deluderanno nessuno. La forza dei personaggi è abbastanza bilanciata, anche se con qualcuno è più semplice avanzare nel torneo, vedi Leona o King. L'elemento strategico, in funzione delle innovazioni nella struttura del gioco di cui abbiamo parlato, è in primo piano, soprattutto nel gioco a due: non si tratta di chi picchia più duro, ma di chi azzecca il momento giusto per caricare la *Power Gauge* o riesce a evitare un colpo e a restituirlo con perfetto tempismo. In sostanza *King Of Fighters* è decisamente divertente e ottimamente realizzato, abbastanza complesso per affascinare a lungo.

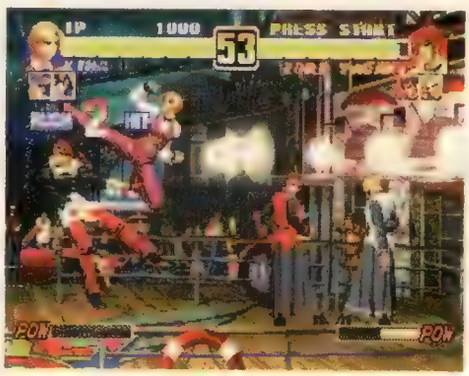
SHUB

QUASI IN OGNI STAGE È PRESENTE UNA SCHIERA DI GENTE CHE TIFA E SI AGITA: IN EFFETTI I COMBATTIMENTI SONO DECISAMENTE SPETTACOLARI.

folla che applaude, e spesso anche il suolo riflette il passaggio dei personaggi, come il ponte che ondeggia nello stage portuale suburbano. In certi *stage* è anche presente un mega-schermo che visualizza i volti dei combattenti impegnati. Prima dell'entrata in campo, una semplice animazione ci introduce nell'atmosfera del luogo: ad esempio, un elicottero militare sospeso sull'arena metropolitana vola via prima dell'inizio del combattimento, oppure due portali di legno si spalancano nello *stage* del tempio orientale. I personaggi appaiono ben animati e ciascuno, prima di

SI RINGRAZIA
ACTION GAME
PER IL CD





Commento Il 2D è passato di moda o ha da dire ancora qualcosa? Hmmm, vada per la seconda ipotesi. *King Of Fighters '96* riprende i pregi del predecessore e fa molti passi avanti, rendendo l'esperienza ludica ancora più piacevole. Grafica e animazioni ben realizzate non fanno rimpiangere nulla e il divertimento non manca: inoltre la miriade di personaggi e il gioco a due altamente strategico fanno schizzare la longevità alle stelle. Rimane forse il fatto che giochi come questo possono essere apprezzati al massimo solo dagli appassionati del genere, meglio ancora se fan SNK. Tra le pecche non possiamo dimenticare i terribili caricamenti da mezzo minuto a colpo che affliggevano anche la passata edizione, e gli effetti sonori migliorabili. In definitiva, un ottimo prodotto assolutamente raccomandato a tutti gli amanti dei cazzotti, poligonali o bitmap che siano..

PRO...
- *Numerosi personaggi*
- *Molto giocabile*

CONTRO...
- *Caricamenti soporiferi*
- *Effetti sonori sotto la media*

LA PAGELLA...

Grafica	**90**
Sonoro	**83**
Giocabilità	**91**
Longevità	**93**
Originalità	**88**

90

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

SONY PLAYSTATION CENTER

PlayStation.

DISPONIBILITÀ GADGETS

MODELLINI - VIDEOCASSETTE - CARDS - FUMETTI - MANGA - DRAGONBALL - SAILORMOON - GUNDAM - MAZINGA - GOLDRAKE

PLAYSTATION PAL

- CASTLEVANIA
- V. RALLY
- WARCRADT II
- MICROMACHINES V3
- INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER
- CONTRA
- SOUL BLADE
- VANDAL HEARTS
- INDIPENDANCE DAY

PLAYSTATION JAP

- BUBHIDO BALDE
- DRACULA X
- FINAL FANTASY
- RAGE RACE
- SAMURAI SHODOWN II
- 5 FIGHTER ZERO II
- WINNING ELEVEN 97

OFFERTE

- TOSHINDEN 3
- STREET FIGHTER ALPHA 2

PAL VERSION 289.000 LIRE

ACCESSORI PSX

- BORSA + PAD + MEMORY CARD
- HYPER BLASTER
- LIGHT GUN WENGER
- MEMORY CARD 120 BLOT
- MEMORY CARD 360 BLOT
- PAD COMPATIBILE ROSSO
- PAD ORIGINALE
- PAD RASON
- PROLUNGA PAD
- RECABLE
- SCART CABLE
- VOLANTE MAD CATZ

DISPONIBILTÀ PER RIVENDITORI

SONY PLAYSTATION
UNIVERSALE
L. 389.000

UNIVERSALE + GIOCO
L. 489.000

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 91143621 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

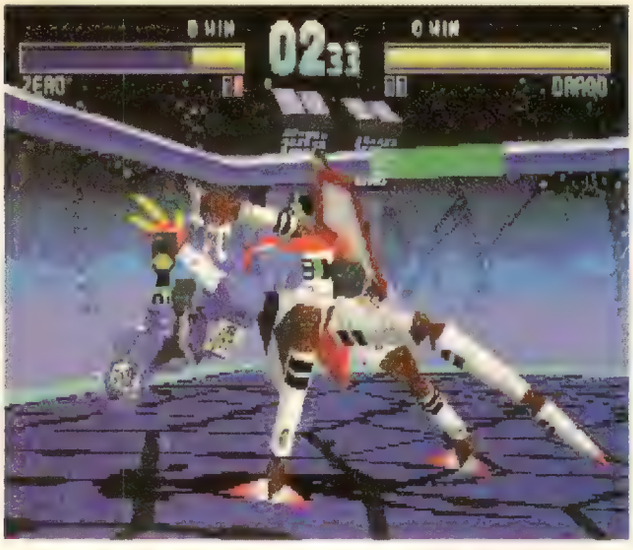
Zero Divide 2

La versione testata è quella giapponese. Al momento di andare in stampa, nessuna casa di distribuzione europea ha annunciato la pubblicazione della versione Pal di Zero Divide 2.

Il primo *Zero Divide* ha ottenuto scarso successo in Occidente, mentre in Giappone - complice un'offerta ai tempi tutt'altro che esaltante - ha goduto di una certa popolarità. Zoom aveva annunciato il seguito del picchiaduro prima ancora che l'originale uscisse nei negozi, ma dopo aver accumulato quasi un anno din ritardo cominciavo a credere che non sarebbe mai uscito. Invece *Zero Divide 2* è stato pubblicato alla fine di giugno.

Titolo : **Zero Divide 2**
Casa : **Zoom**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

L'azione si svolge ancora una volta all'interno di un *mainframe*, Eve. Un gruppo di mercenari virtuali si è impossessato del sistema operativo e minaccia di mandare in tilt la rete di computer più estesa del mondo. Il vostro obiettivo sarà quello di sconfiggere gli *hacker* terroristi prima che l'intero sistema collassi. La trama, decisamente *cyberpunk*, è una delle cose migliori del gioco. Sottotitolato ***Secret Wish***, "desiderio segreto", ***Zero Divide 2*** introduce davvero poco rispetto al suo predecessore. Sul fronte dei personaggi, segnaliamo il debutto di Cancer e Pixel, che vanno ad aggiungersi ai precedenti otto, ossia Zero, Tau, Wild 3, IO, Eos, Cygnus, Draco e Nereid. Cancer è un granchio di latta che si muove su quattro zampe in modo lento e sgraziato, ma in grado di effettuare attacchi aerei devastanti. Pixel è una sorta di infermiera cibernetica, molto rapida negli spostamenti. Gli altri personaggi sono stati implementati graficamente rispetto alla precedente incarnazione, anche se il *design* è lontano dalla definizione delle ultime produzioni Namco o Capcom. Il gioco dà il meglio di sé sul fronte delle animazioni: la fluidità dell'azione è resa possibile dal susseguirsi di sessanta quadri al secondo, ma, a differenza di ***Tohshinden 3***, qui non è possibile selezionare l'opzione di gioco a 30 fps. Alcuni fondali, comunque, sono davvero ben fatti. Come nel primo episodio, quando un combattente viene colpito in modo violento, l'armatura mostra segni di danneggiamento permanente. Qui è possibile fracassare le singole parti della "carrozzeria": colpendo ripetutamente l'avversario vedrete schizzare pezzi di metallo virtuale in tutte le direzioni. La visibilità dei danni ricorre nei picchiaduro dell'ultima generazione (vedi ***Fighting Vipers***), e rientra nell'ottica di un sempre maggiore realismo simulativo. Anche



In Zero Divide 2 possiamo conciare per le feste l'armatura dei robot avversari: un colpo ben assestato e pezzi di metallo virtuale esplodono in tutte le direzioni. Fighting Vipers ha fatto scuola...

sul fronte del *gameplay*, ***Zero Divide 2*** aggiunge veramente poco al genere. Il metodo di combattimento è convenzionale e gli attacchi sono ripresi pari pari da altri giochi, ***Virtua Fighter*** in testa. Se si eccettuano gli attacchi aerei, direi che la maggior parte delle altre mosse sono l'imitazione perfetta di quelle effettuabili nel picchiaduro Sega. Considerando che non vedremo mai il gioco di Yu Suzuki su PlayStation, la cosa non è del tutto negativa... Un secondo elemento che avvicina ***Zero Divide 2*** alle produzioni Sega è la presenza di recinzioni nelle varie arene di combattimenti, espediente già adottato da AM3 con ***Fighting Vipers***. In certi scenari è possibile rompere il muro e scagliare l'avversario fuori dal ring, il che non è male.

Quando fa Tekken 3 [illegible] Zero [illegible]

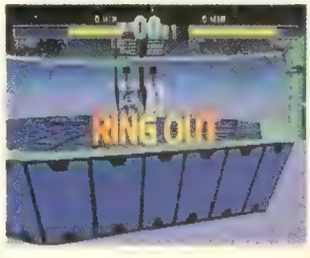
Vai con i difetti. Dunque, ho notato qualche effetto di *pop-up*, ma niente di grave. Il tempo di risposta dei lottatori non è il massimo, specie per quanto riguarda Draco, quella specie di gallina poligonale che gli sviluppatori spacciano per dragone spietato. L'accompagnamento sonoro è discreto: un sacco di parlato, anche se la qualità dell'annunciatrice femminile lascia spesso a desiderare. Personalmente, preferivo il *soundtrack* delle vecchia versione. In compenso, il gioco consente di salvare fino a 200 *replay* dei combattimenti tramite memory card. Dubito comunque che qualcuno comprerà il gioco solo per rivedere in *slow motion* le proprie performance in combattimento... Giocando da soli, non impiegherete molto a finire ***Zero Divide 2***. Il livello di difficoltà è generalmente basso e anche nei settaggi avanzati non dovreste incontrare troppa difficoltà a vedere la sequenza finale, sciatta e breve. Terminando il gioco una prima volta potrete selezionare boss e semi-boss. Quest'ultimo è una sorta di rettiloide alquanto insignificante, mentre il boss è niente meno che Eve in persona. Vincendo con Eve, otterrete altri due personaggi extra: Neko, il gattone che avevamo già visto nel primo episodio e Modoki, un mix tra Neko ed Eve. Per concludere, ***Zero Divide 2*** non vanta lo spessore e l'attenzione per i dettagli offerte dalle ultime produzioni Namco e SquareSoft: ***Tobal 2*** e ***Tekken 2*** restano i miei preferiti, almeno per il momento. Zoom non è stata capace di rinnovare ***Zero Divide***, limitandosi a migliorare in modo invero distratto il comparto estetico, il che lo accomuna con un'altra recente delusione: ***Battle Arena Toshinden 3***.

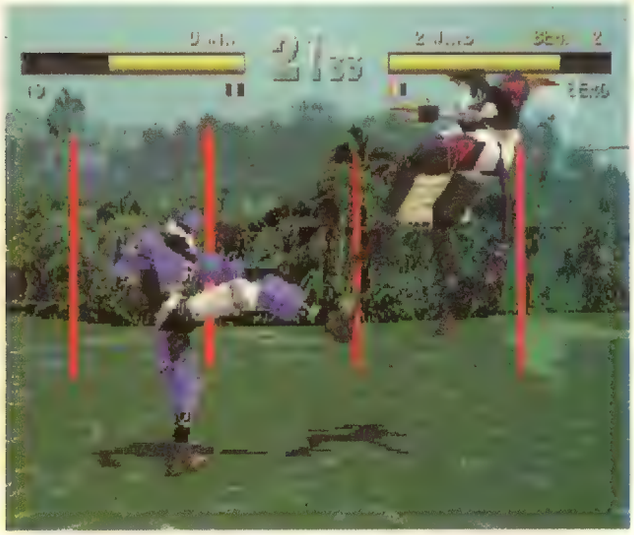
J.A.

PRIMA E DOPO

A sinistra ***Zero Divide 1***, a destra ***Zero Divide 2***. Come potete vedere, nel secondo episodio i miglioramenti a livello cosmetico sono evidenti, anche se ci aspettavamo qualcosa di più.

Si ringrazia
Atlantide
per il CD





La trama riprende direttamente quella del precedente episodio: lottatori robotici si combattono senza sosta all'interno di un gigantesco Mainframe, Eve.

Commento **Il primo *Zero Divide* non mi era dispiaciuto, anzi, lo preferivo ai picchiaduro dell'allora intoccabile Takara, ma il seguito non può competere con i prodotti più recenti targati Namco, SquareSoft e Capcom. Una deprimente sensazione di "già visto" permea il gioco dal primo all'ultimo frame. Se avete già giocato allo sfinimento titoli come *Tobal 2*, *Soul Blade/Edge* e *Bushido Blade* allora questo mix tra *Virtua Fighter* e *Fighting Vipers*, che ripropone personaggi e ambientazioni cibernetiche della precedente incarnazione, potrebbe anche interessarvi. Altrimenti fareste meglio a mettere i soldi da parte per *Tekken 3*: dicembre non è poi così lontano...**

Pro...

- *Componente grafica migliorata*
- *Animazioni a 60 fps*

Contro...

- *Troppo simile al precedente episodio*
- *Livello di difficoltà mal calibrato*

La pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**68**
Giocabilità	**81**
Longevità	**82**
Originalità	**34**

70

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Tekken 2*** (L 70.000), ***Street Fighter Alpha 2*** (L 70.000), ***Adidas Power Soccer*** (L 50.000), ***Jumping Flash*** (L 50.000) oppure tutto in blocco a L 320.000 con in più 8 demo. I giochi sono in ottime condizioni, prezzi trattabili. Garantisco e pretendo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0577/935221 e chiedere di **Daniele.**

VENDO per Sony PlayStation Pal: ***Krazy Ivan, Tomb Raider*** e ***WarHawk*** in blocco a L 150.000. Cerco inoltre titoli come: ***Bust-a-Move 2, Alien Trilogy*** e ***DD2***.
Per informazioni telefonare allo 0586/753680 e chiedere di **Flavio.**

VENDO per Sony PlayStation Pal: ***The Need for Speed*** (L 50.000) e ***Tomb Raider*** (L 75.000). Sono disposto anche ad eventuali scambi.
Per informazioni telefonare allo 0721/977107 e chiedere di **Damiano** o **Mattia.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation in versione giapponese a prezzi ragionevoli ed in perfette condizioni (solo originali). Garantisco e pretendo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0381/326736 e chiedere di **Gianni.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation. Attualmente ho a disposizione: ***Contra, Rage Racer, ReLoaded, Batman the Arcade, Soul Edge*** e ***Tohshinden 3***. Cerco ***Syndicate Wars*** e ***Winning Eleven '97***.
Per informazioni telefonare allo 051/909276 ore pomeridiane e chiedere di **Michele.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti CD: ***Ridge Racer, Tekken, TohShinDen, Motor Toon GP, Winning Eleven***, tutti Jap a L 50.000 cadauno. ***WipEout, Destruction Derby, Adidas Power Soccer***, tutti Pal a L 40.000 cadauno. Inoltre vendo ***FIFA '96, Street Fighter Alpha, The Need for Speed***, tutti USA a L 45.000 cadauno. Tutti i titoli sono originali ed in perfette condizioni. Annuncio valido solo per la Sicilia.
Per informazioni telefonare allo 0922/853963 dalle 14 alle 18:30 e chiedere di **Marco.**

VENDO Sony PlayStation Pal + 1 joypad + CD demo N. 1 + *memory card* + ***Madden '97, Die Hard Trilogy*** e ***Air Combat*** + riviste varie, preferibilmente in blocco, a L 500.000. In caso contrario la quotazione dei giochi è la seguente: ***Die Hard Trilogy*** L 80.000, ***Air Combat*** L 60.000, ***Madden '97*** L 70.000, *memory card* L 45.000 e le riviste a metà prezzo di copertina.
Per informazioni telefonare allo 095/501202 e chiedere di **Gianmarco.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***Tomb Raider, Destruction Derby 2, Pandemonium, Descent, Tekken 2, X2, F1*** e cavo Scart Euro AV. Cerco inoltre joypad *NegCom* (max L 60.000).
Per informazioni telefonare allo 0173/283791 e chiedere di **Claudio.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***FIFA '96*** + CD Demo a L 35.000, ***Ridge Racer Revolution*** + CD Demo a L 55.000, ***Tekken*** + CD Demo a L 50.000, ***Total NBA*** a L 60.000.
Per informazioni telefonare allo 06/2010283 o 06/2010386 e chiedere di **Claudio** o **Roberto.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***TohShinDen 2*** L 50.000, ***FIFA '96*** L 35.000, ***GunShip 2000*** L 55.000, ***Alien Trilogy*** L 50.000, ***Broken Sword*** L 45.000, ***Resident Evil*** L 60.000, ***Disruptor*** L 45.000, ***The Need for Speed*** L 40.000, ***Fade to Black*** L 50.000, ***Ridge Racer Revolution*** L 50.000, ***Die Hard Trilogy*** L 50.000, ***WipEout 2097*** L 60.000, ***Crash Bandicoot*** L 55.000, ***Formula 1*** L 55.000. Oppure vendo il tutto in blocco a L 500.000 con in più in regalo 10 CD demo giocabili. Annuncio valido per la sola zona di Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/8136799 e chiedere di **Vincenzo.**

VENDO per Sony PlayStation due titoli: ***Tilt*** ed ***Excalibur 2555*** a L 50.000 cadauno.
Per informazioni telefonare allo 0541/954473 e chiedere di **Massimo.**

VENDO per Sony PlayStation ***WipEout*** in versione Pal, come nuovo, a L 70.000.
Per informazioni telefonare allo 081/8016429 e chiedere di Luigi.

VENDO Sony PlayStation Pal, nuovissima ed in perfette condizioni (6 mesi di vita) + 2 joypad + 2 giochi (***Project X*** e ***Broken Sword***), con manuale di istruzioni in italiano + *memory card* + Cavo RFU (per il collegamento alla presa antenna) + 2 CD demo a L 400.000. Offro e richiedo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0773/691815 ore pasti e chiedere di **Stefano**

VENDO per Sony PlayStation volante *Mad Catz* causa doppio regalo. Sono disposto anche a scambiare con eventuali giochi. Prezzo da concordare.
Per informazioni telefonare allo 0435/62956 ora di cena e chiedere di **Francesco.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Ridge Racer Revolution*** (L 35.000), ***Soviet Strike*** (L 50.000), ***Resident Evil*** (L 50.000), ***WipEout 2097*** (L 60.000) e ***Die Hard Trilogy*** (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 0364/310820 e chiedere di **Paola.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***WWF, Resident Evil, WipEout, War Hawk, Tekken, Extreme Game, Tohshinden 1*** e ***2, Ridge Racer, X-Com, Fifa '96, MK3, Winning 11, World Cup Golf, DiscWorld, Theme Park, Total Eclipse, The D, Loaded, Johnny Bazookatone, Striker '96, Fade to Black, Street Fighter Alpha, Rapid Reload***. Vendo inoltre giochi per Super Nes e Mega Drive e cerco una PSX per *link* e un Nintendo 64 con giochi.
Per informazioni telefonare allo 0347/2516784 ore pasti e chiedere di **Alexander.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli in versione Pal: ***Final Doom*** (L 50.000) e ***NBA Live '97*** (L 60.000).
Per informazioni telefonare allo 039/463024 e chiedere di **Leonardo.**

CERCO per Sony PlayStation giochi giapponesi di qualsiasi genere. Avventure, *shoot' em up*, picchiaduro, strategici vecchi e nuovi sono ben accetti l'importanti è che i giochi siano originali ed in buone condizioni. Astenersi pirati, perditempo e software Pal.
Per informazioni telefonare allo 02/9301506 dopo le 21 e chiedere di **Fabio.**

CERCO per Sony PlayStation, solo se originali e in buone condizioni i seguenti giochi in versione Pal: ***Formula 1, Tekken 2, Broken Sword, Destruction Derby 2, Sim City 2000*** e ***Warhammer***.
Per informazioni telefonare allo 0572/79225 dopo le ore 20 e chiedere di **Marco.**

ACQUISTO PlayStation guaste complete di joypad, cavo video, cavo d'alimentazione (eventuali imballi e modifiche). Prezzo interessante.
Per informazioni telefonare allo 0338/7426306 (sempre) o allo 06/66151289 (dalle 17 alle 20) e chiedere di **David.**

CERCO per Neo Geo CD i seguenti giochi a non più di L 30.000 l'uno: ***Fatal Fury Real Bout Special, Samurai Shodown 3, King of Fighters '95, View Point, Art of Fighting 3*** e ***World Heroes Perfect***.
Per informazioni telefonare allo 06/7858053 e chiedere di **Gianluca.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

KONAMI® CENTER

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
BRARLE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsummano Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECR ELETTRONICA	Via Archimede, 155/R - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GABRIO	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME START	Via Giulia, 7/A - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/R - Firenze
GAMELAND	C.so Buenos Aires, 58 - Milano
GAMELAND 2	Via Dante, 16 - Milano
GAMELAND 3	Corso Baires, 54 - Milano
GAMELAND 4	Via Torino, 49 - Milano
GAMES HOUSE	Galleria Polidoro, 5/A - Parma
GET READY	Via Guidotti, 40/B - Bologna
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144 /A - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
TGT	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
TROIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
UGLY KID	Galleria del Corso, 19 - Terni
VIATUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino

DISTRIBUZIONE ITALIA

X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/781334
FAX 0541/781460

TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

RetroGaming

La mia storia coi videogiochi è cominciata nell'estate del '74, la prima volta che al mare, in una sala di ***flipper*** *e di* ***giochini meccanici a gettone*** *(che squaaallidaa!) ho visto una strana macchina con uno schermo e due manopole: era un* ***Pong*** *dell'****Atari****. Uau, potevo controllare uno* ***schermo televisivo****! Anni prima, bimbo pre-tecnologico, invece della solita casetta di scatoloni di cartone avevo deciso di costruirmi* ***un'astronave****; e avevo pensato quanto sarebbe stato tosto avere uno schermo televisivo per la cabina di comando, in grado di simulare accanite battaglie spaziali. Quel* ***Pong*** *mi stava dimostrando che la mia fantasia, un giorno, sarebbe diventata realtà. Oggi ho* ***Starfox64*** *e* ***Raystorm****, peccato che mi sia passata la voglia (o forse solo non ho più il tempo) di costruirmi astronavi di cartone. La vostra storia coi giochini magari è cominciata con l'****Atari VCS 2600****, il* ***Commodore 64*** *del cuginetto o l'****Amiga*** *del vicino, il* ***NES****, oppure or ora con una* ***PSX*** *nuova di pacca. Ma quando ha realmente avuto inizio tutto ciò, quando cioe` è nata l'idea che uno schermo televisivo potesse anche servire per giocare? Molto prima di quanto forse immaginate... Ta-dah! Benvenuti alla* ***Didimiana Historia Dei Giochini****!*

(Sopra) La confezione di Space Wars per Vectrex.

(Qui sotto) Willy Higinbotham, creatore del primo videogioco, e (a destra) il TX-0, computer su cui è stato sviluppato Spacewar!

PARTE PRIMA: PLAYSTORIA

QUANDO AI GIOCHINI NON CI GIOCAVA PRATICAMENTE NESSUNO, OVVERO ROBA DA LABORATORIO (1958-1971)

Video Tennis e Nucleare

Il primo videogioco risale al 1958 e non dovrebbe sorprendervi che il videogioco nasca assieme al computer. Willy Higinbotham è un fisico ricercatore al Brookhaven National Laboratory di Upton, nello stato di New York; collabora col dipartimento di energia nucleare del Governo degli Stati Uniti (brrrrrr, brividoni tipo-obiettore-di-coscienza-con-allergia-alle-armi). Allora si stava occupando della nuova tecnologia dei calcolatori elettronici; una parte della sezione ricerche stava lavorando a un prototipo di computer digitale (la strada poi seguita dall'evoluzione informatica), ma la macchina di cui Willy si servi` per creare il primo giochino utilizzava un computer analogico, vale a dire una macchina che funzionava sul principio di voltaggi variabili invece che di impulsi acceso/spento nel rappresentare le informazioni. Ogni settimana il laboratorio veniva aperto al pubblico per la giornata dei visitatori e serviva qualcosa per dimostrare alla gente cosa fosse un computer. Willy ebbe l'idea di sviluppare il concetto della pallina che rimbalza, il primo demo per computer; così il progenitore dei videogiochi fu una simulazione di tennis, una vista laterale di un campo (di gran lunga più sofisticato dei primi *pong*) che veniva proiettata su un'oscilloscopio. Per controllare il gioco Willy costruì una rudimentale consolle con due potenziometri e due interruttori (sì, l'antenato dei *paddle controller*); grezzo, ma efficace. Come ricorda lo stesso Willy, *"Piaceva soprattutto agli studenti del liceo, non si riusciva più a staccarli da lì"* (intervista a *Creative Computing, Video&Arcade Games*, Vol. 1, No. 1, Spring 1983). Fu l'attrazione principale del *visitors' day* al laboratorio Brookhaven per due anni di fila. Willy Higinbotham non brevettò la propria creazione; il Governo degli Stati Uniti per cui lui lavorava percepiva la potenzialità di quel progetto, ma non ne vedeva alcuno sbocco interessante. E meno male, altrimenti oggi tutti i disegnatori di videogames dovrebbero pagare diritti di brevetto al Governo Federale USA! Fu la Magnavox, la divisione americana della Philips, a brevettare un videogioco basato su una pallina rimbalzante. Ma ciò avvenne molto più tardi, nel 1972, e ancora molta acqua doveva passare sotto i ponti. O meglio, molti raggi laser nell'iperspazio...

Guerra Spaziale!

Il legame videogiochi/fantascienza è già presente agli albori della preistoria videoludica. Nel 1961 un gruppo di studenti e ricercatori del laboratorio di Statistica di Harvard, Wayne Wiitanen, J. Martinez Graetz e Stephen R. Russell misero le mani su uno dei primi esemplari di TX-0, un computer che rappresentava un balzo iperspazial-temporale rispetto ai suoi predecessori: era transitorizzato! Basta diodi, eppure riempiva lo stesso una stanza bella grossa; era dotato di uno schermo, un altoparlante e una vera e propria bacchetta magica, una *light pen* (la penna luminosa divenuta oggetto di massa ai tempi del Vic 20 e del Commodore 64). Decisero di creare un programma dimostrativo che rispondesse alle seguenti caratteristiche: 1) dimostrare il più possibile le capacità del nuovo calcolato-

re, e spingerle al limite.
2) il demo doveva essere il più possibile vario, non ripetitivo.
3) doveva coinvolgere lo spettatore in modo piacevole e attivo; quindi, in breve, doveva trattarsi di un gioco.
Influenzati dai film di *Godzilla* e da un romanzo di fantascienza di Gray Lensman, *The Skylark of Space* (e ricordate che all'epoca non c'era ancora *Star Trek*, uscì solo nel 1967), i tre crearono ***Spacewar!***. Il programma fu completato nell'aprile del '62; in ***Spacewar!*** due astronavi combattevano nello spazio cercando di abbattersi a vicenda, evitando l'attrazione gravitazionale di una stella posta al centro dello schermo. Suona familiare? Perché ***Spacewar!*** grazziadddio non rimase relegato a laboratori polverosi. Purtroppo fino al 1972 rimase roba da studenti universitari, professori e cervelloni, e per di più in USA. Ma poi arrivò un tipo di nome Bushnell Nolan...

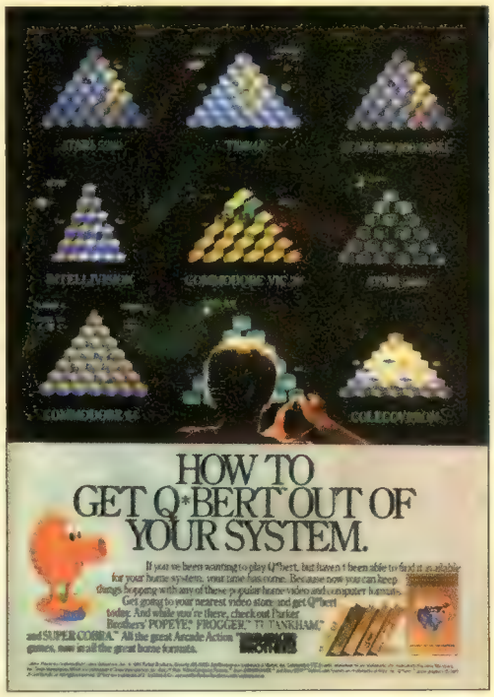
RIGIOCARE LE ORIGINI

Versioni di ***Pong*** e di giochini del tennis vari le trovate per tutti i computer e tutte le console usciti. Rimando al prossimo numero (quando svelerò come e perché, sorpresa sorpresa, ***Pong*** non fu il primo videogioco da bar. Anzi, non nacque neppure come gioco da bar. Anzi, non si chiamava neppure ***Pong***. E Nolan era un copione. Incuriositi? Eheheh...). Riguardo a ***Space War/Computer Space***, ne esistono vari cloni, ma per giocare dignitose versioni dell'originale dovete necessariamente (pausa a effetto) ANDARE RETRO! Versioni ufficiali sono infatti uscite solo per Atari VCS 2600 (1978, una delle prime cartucce, ma ancora divertentissima) e per Vectrex (1983), il mito della metà anni '80, la console con schermo a vettori incorporato, l'unica in grado di replicare alla perfezione il mitico coin-op della Cinematronics (1977). Che, come vedrete tra un mese, non era il primo coin-op di ***Space War***... Eppure era il primo... (didimian-pseudo-misteriosamente). Attrattiva della Guerra Spaziale: è un gioco semplicissimo, e a due giocatori. L'ideale per massacrare il vostro migliore amico.

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

GIOCO RETRO DEL MESE

Videogiocatori vecchi e nuovi, prestate debito omaggio a ***Q-Bert***! Ben prima di ***Tetris***, nel 1982-83, tutto il mondo impazzì per un ibrido tra un *puzzle game* e un gioco di azione, molto *cut-o* (ehm, carino), creato dalla Gottlieb: un simpatico mostriciattolo nasuto saltella su una struttura piramidale composta di cubi; ogni volta che ne tocca la cima, questa cambia colore. Scopo del gioco, cambiare colore a tutti i blocchi, evitando altri mostrini saltellosi (Slick, Sam, e il serpente Coily, come ci informa preziosamente il libretto di istruzioni, che poi traduce pateticamente in Italiano *Q-Bert* in *Berto Yldo*. Yuk! Esempio di orrore videoludico anni '80...). Nel 1983 la Parker Brothers produsse conversioni per tutti i maggiori sistemi di allora (Atari console e computer, Intellivision, Colecovision, C64, VIC, TI99/4A). Tutte giocabilissime; la peggiore graficamente è quella VIC20, la migliore quella Colecovision. RETRO-DIVERTITEVI!



QUI SOPRA UNA PUBBLICITÀ DELL'EPOCA DI* Q-BERT. *LA LEGGENDA VUOLE CHE, VISTO IL NASO, PER IL PERSONAGGIO PRINCIPALE SI SIANO ISPIRATI AL NOSTRO PUCK...

Tutte le informazioni sui videogiochi
e i titoli multimediali per PC,
Macintosh, Saturn,
PlayStation e Nintendo 64.

ARCHIVIO
NOVITÀ
ANTEPRIME
VIDEO
SOLUZIONI

AVVISO AI NAVIGANTI...

Il pianeta del divertimento!

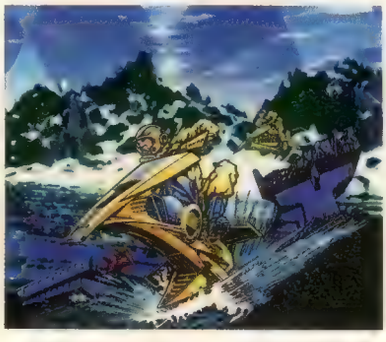
SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Jet Moto

Accesso a tutte le Piste

Nel menu delle opzioni impostate il livello di difficoltà su Amatore e il presentatore del trofeo Maschio. Tornate nel menu principale e premete ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←. Tornate al menu opzioni e cambiate la difficoltà su Professionista e il presentatore su *Riders Choice*. Ancora al menu principale premete ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →. Se sentite un effetto sonoro significa che il codice è stato inserito correttamente.



Codici Segreti

Una volta vinta una stagione completa a livello professionale (vincendo i dieci circuiti incluso Nightmare), nello schermo del titolo dovrebbe comparire la scritta *Codes Enabled*. Provate con questi...

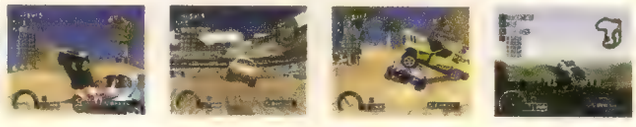
Turbo illimitati
▲, ●, →, R2, ↑, ■, ↑, ▲
Super agilità
↓, ●, ←, L1, ←, →, ←, →
Missile
▲, ↑, ↑, L2, L2, ↑, ↑, ↑
Raddoppia il punteggio degli stunts
→, ↑, ●, L2, ▲, ●, R1, R2
Annulla attrito
■, L1, ▲, →, L1, ↓, R2, ▲
Retrofreni
R1, R2, →, L2, ↑, ●, ↑, ●
Corsa sul ghiaccio
↑, R2, R1, →, L1, ■, →, →
Telecamere
▲, →, ■, ▲, L1, L1, R1, R1
IA secondo giocatore
●, ■, R2, ●, ▲, L2, →, ↑

Rally Cross

Codici Segreti

Inserite questi codici nello schermo dove generalmente inserite il vostro nome nella modalità *New Season*.
Una volta introdotto il codice potrete uscire dalla modalità *New Season* e selezionarne una qualunque altra, oppure rientrare in *New Season* e introdurre un altro codice. Non appena correrete su una pista in modalità *Season* il gioco salverà tutti i codici introdotti.

VET ME	Accesso alla classe Veterani.
IM A PRO	Accesso alla classe Professionisti.
WEEOO	Cambia tra normale, soggettiva, mista.
FAT TIRES	Per pneumatici enormi.
NO WHEELS	Macchine a cuscino d'aria.
WHEELS	Solo pneumatici.
STONE	Appesantisce i movimenti della macchina.
FEATHER	Per macchine saltellanti.
FLOAT	Le macchine balzano.
SPINNER	Diminuisce l'aderenza dei pneumatici.
BANZAI	Impossibile scontrarsi.



MicroMachines v3

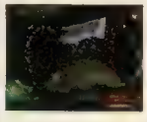
Codici Segreti

Inserire questi codici durante una gara:

Bouncy mode - ■, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓
Doppia velocità - ■, X, ●, ■, ▲, X, X, X, X
Debug mode - ■, ↑, ↓, ↓, ■, ●, ●, ▲, X

Durante il *debug mode*:
Select + X - Esce dalla gara vincendola automaticamente.
Select + ■ - Cambia la macchina del giocatore in una del computer.
Select + (↑, ↓, ←, →) - Cambia l'angolazione dell'inquadratura.
Select + (L2 o R2) - Per *zoomare* dentro e fuori l'immagine.

Rebel Assault 2



Accesso a tutti i livelli

Queste password danno accesso a tutti i livelli presenti nel gioco.

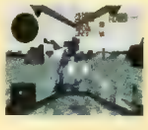
X, ●, X, ●, X, ▲
Per il livello di difficoltà facile.
X, X, ▲, ●, X, ▲
Per il livello di difficoltà medio.
▲, ■, ■, ■, X, ▲
Per il livello di difficoltà difficile.

MechWarrior 2

Password Cheat

Guidare un *mech* è un gran macello: per ottenere delle facilitazioni usate questi codici come fossero password.

T<XO/AXA<=	Per poter accedere a tutti i livelli.
##XO/A><UZ	Invincibilità.
T/XO/AZ<#*	Per avere il mech Elementale.
#/XO/A4<LY	Per avere il mech Tarantola.
#YXO/A>YOL	Tutti i mech avranno i jet per saltare.
#AXO/A4YYA	Questo codice vi fornisce il "blocco d'accelleratore", cosicché per muovervi non dovrete tenere premuto in alto o in basso.
T#XO/AX<<<	Più varianti di armi.
#XXO/A4>Y+	Elimina i problemi di temperatura.
#OXO/A>>O/	Nessuna restrizione di peso per i *mech*.
TOXO/AX>TU	Più munizioni.



Twisted Metal World Tour

Attacchi Extra

Per ottenere qualche attacco extra premete la combinazione di pulsanti che più vi aggrada mentre combattete.

←, →, ↑ = Raggio congelante
→, ←, ↑ = Napalm
←, →, ↓ = Attacco posteriore
→, ←, ↓ = Mine
↑, ↑, ← = Salto
↑, ↑, → = Scudo
→, ↓, ←, ↑ = Cortina fumogena

Macchine Extra

Accederete ai veicoli segreti introducendo questi codici nello schermo di selezione delle vetture del giocatore 1 in modalità torneo.

↑, L1, ▲, → = Sweet Tooth
L1, ↑, ↓, ← = Minion

Livelli Extra

Immettendo questi codici nello schermo di selezione dei circuiti nella modalità sfida a due giocatori, si accede ai livelli extra, che includono anche alcuni livelli dell'originale *Twisted Metal*.

↓, ←, R1, ↓ = Cima del grattacielo, preso da *Twisted Metal*.
↑, ↓, →, R1 = Jet Rider, preso vviamente da *Jet Rider* (*Jet Moto*).
→, ↑, L1, R1 = Cyburbia, tratto da *Twisted Metal*.

Distruzione dei Monumenti

Parigi: la Torre Eiffel.
Teletrasportatevi nella torre e lasciate una bomba radiocomandata. L'esplosione che seguirà farà crollare la torre creando un ponte che porta sui tetti.

Los Angeles.
L'insegna di Hollywood può essere distrutta con un paio di missili ben lanciati.

New York: la Statua della Libertà.
Sparandole dei missili si ottengono effetti progressivi. Prima si accende la fiaccola, poi si ritrova in bikini, infine salta per aria.

Olanda: i mulini a vento.
Alcuni colpi ben piazzati o una bella bomba li mandano in mille pezzi.

Amazzonia: i templi.
Cercate un tunnel nacosto dietro uno di questi.

Mosca.
Se distruggete la centrale elettrica, scariche elettriche vagheranno per tutto lo schermo.

Excalibur 2555AD

Trucchetti

Mettete il gioco in pausa ed inserite questi codici; selezionate *continua* e premete X per attivarli.

Pieno d'energia
▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■
Piena potenza all'arma
▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ■
Salta il livello
■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲
Mostra i punti di collisione

Mosse Speciali

Jumping slice
X, ■, ●, ▲
Roundhouse swing

Tekken

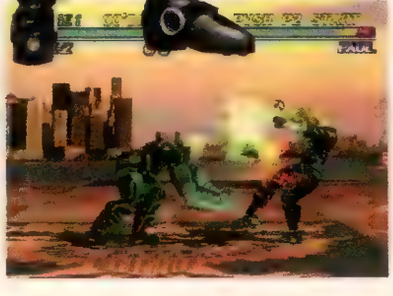
I Segreti di Galaga

Partite Infinite
Per giocare a *Galaga* più volte premete **Select** quando sullo schermo compare il numero di alieni centrati, una volta finito il *bonus stage*.

Doppia Navetta
Si può ottenere la doppia navetta in due modi. Il primo è distruggere tutti i nemici del primo round in meno di 18.5 seondi. Il seconda è di tenere premuti ↑, L1, ▲, X, sul secondo pad non appena si accende la PlayStation finché non parte *Galaga*.

Personaggi Segreti

Devil Kazuya
Per prendere Devil Kazuya si devono ottenere *Perfect* in tutti gli otto round di *Galaga* senza continuare più di una volta e senza usare il trucco della doppia astronave. Una volta fatto ciò, selezionate Kazuya con il tasto **Start** per ottenere Devil.



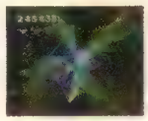
Tempest X

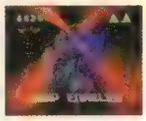
Salta di Livello

Durante il gioco premete e tenete premuti: **L1, R1, ↑, ←, ▲, ●, Start, Select.** Dovreste sentire un suono, lasciate andare i tasti e premete **L2, R1, X, ▲, ↓**. Qusta volta si dovrebbe sentire del parlato. Ora, ogni voltache volete passare livello premete **L1 + L2 + R1 + R2**. Dopo averli premuti avanzerete di livello non appena la ragnatela si libera dai nemici.

Trippy Mode

Mentre giocate premete e tenete premuto **L1, R1, ↑, ←, ▲, ●, Start, Select.** Sentirete lo stesso suono del trucco precedente; mollate i tasti e immediatamente premete e mantenete in pressione **L2 + R1 + X + ▲ + ↑**.





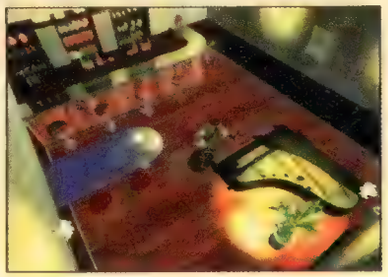
Resident Evil

Lanciamissili

Completando il gioco in meno di tre ore, quando cominciate un'altra partita sarete armati di lanciamissili con munizioni illimitate e ucciderete chiunque con un colpo.

Rifarsi il guardaroba

Completando il gioco e ottenendo i finali migliori (giocando con Jill sono la fuga con Chris e Barry, mentre con Chris assieme a Jill e Rebecca), riceverete una chiave. Quando cominciate una nuova partita andate nella stanza al pianterreno che ha una parete a specchio. Usate la chiave per aprire la porta e camibiarvi d'abito.



Tobal 2

Personaggi Extra

Considerando che in questo grandioso picchiaduro della SquareSoft ci sono circa 180 personaggi nascosti da utilizzare auguro a tutti voi buon lavoro...

Mufu: battete il livello facile con un personaggio qualunque.
Nork: finite il livello normale con un personaggio qualunque.
Udan: finite il livello difficile con un personaggio qualunque.
Trix (Toriyama Robot): finite il livello facile con un mostro qualunque.
D Purple: finite il livello normale con un mostro qualunque.
Red Zeppel: completate il livello difficile con un mostro qualunque.
Black Attacker: completate il livello facile senza usare *continue*.
Mono Eye: completate il livello normale senza usare *continue*.
Dark Elf: finite il livello difficile senza usare *continue*.
Super Trix: caricate un mostro dalla *memory card* in modalità *Vs* (opzione mostro grigio).
Tri Horn: diviene giocabile dopo che è stato salvato un certo numero di replay.
Spike Sheild: utilizzabile dopo aver visto un certo numero di replay.
Chocobo: completate il primo *dungeon*.
Mark: completate il secondo *dungeon*.
Dog: finite il terzo *dungeon*.
Mark2: finite il sesto *dungeon*.
Primo Totem: guardate tutti i 10 finali al livello facile.
Secondo Totem: guardate tutti i 10 finali al livello normale.
Terzo Totem: guardate tutti i 10 finali al livello difficile.

Per ottenere i mostri che incontrate durante le peregrinazioni nei *dungeon* dovrete equipaggiarvi di una pietra viola. Quando incontrate un mostro, noterete che il suo nome ha a fianco la lettera "F": picchiatelo fino a che non rimane con un 10% di energia e finitelo lanciandogli la pietra viola. La prossima volta che incontrerete quel mostro avrà, accanto al nome, la lettera "C": significa che ora è selezionabile.

Codicini

Colpo d'Occhio
È possibile muovere gli occhi del personaggio mentre questi esegue una *winning pose*.

Danze Tribali
Durante il *replay* premete ← + → + L2 contemporaneamente e vedrete il personaggio danzare. Potrete inoltre muovere la telecamera con la croce direzionale e zoomare dentro e fuori con L1 e R1.

Completini di Tendenza
Premute ↑ mentre scegliete il personaggio per utilizzare il secondo vestito.

Dark Forces

Selezione dei livelli

Utilizzate queta password:
P3NDLDQNY2

Cheat Menu

Mentre giocate la combinazione di tasti che trovate qui riportata per ottenere un *cheat menu*:
←, ●, X, →, ●, X, ↓, ●, X.

Super Puzzle Fighter II X

Personaggi Segreti

Per selezionarli seguite queste indicazioni:

Sorella di Lei Lei/Hsien Ko: Nello schermo di selezione dei personaggi posizionate il cursore su Morrigan, tenete premuto **Select**, spostatevi su Lei Lei e premete ●.

Amanda/Anita
Nello schermo di selezione dei personaggi posizionatevi su Morrigan, tenete premuto **Select**, spostatevi su Donovan e premete ●.

Akuma
Per utilizzare Akuma senza doverlo guadagnare in modalità *Street Battle* posizionate il cursore su Morrigan, tenete premuto **Select** poi premete ↓, ↓, ↓, ←, ←, ← e poi un tasto qualunque.

Devilot
Nello schermo di selezione dei personaggi evidenziate Morrigan, tenete premuto **Select** e poi ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓: aspettate che il *timer* raggiunga 10 poi premete un qualsiasi tasto.

Legacy of Kain

Entrare nelle grotte chiuse

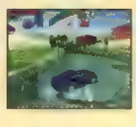
Per entrare nelle grotte chiuse bisogna provare a entrare nei periodi di luna piena. Nelle notti di luna piena le grotte rimangono aperte fino all'alba e sono piene di *power-up*. Ci sono due grotte nella regione di Nachtholm: una è a nordest di Steinchencroe, l'altra è appena prima di Coorhagen. Inoltre con la luna piena si attacca con più potenza, in particolare quando si assume la forma di lupo. Ora che lo sapete usatelo a vostro vantaggio.

Codici Segreti

Mentre giocate portatevi sulla mappa dell'area e introducete uno qualunqe tra questi codici:

Rabbocca il sangue:
↑, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←
Ricostituisce magia:
→, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←
Accesso a tutti i filmati nel diario oscuro:
←, →, ■, ●, ↑, ↓, →, ←

The Need for Speed



Codici Segreti

Inserendoli al posto del vostro nome otterrete qualcosina.

LILZIP: Per giocare con una macchina bonus
SHOTME: Per giocare su una pista bonus
POWRUP: Per ottenere un'accelerazione bruciante

Un super abbonamento con un super sconto del 20%

e il super vantaggio di non perdere neanche un numero di Super Console 100% Playstation

Sì, desidero abbonarmi a SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION per un anno (11 numeri) a lire 52.000 anziché lire 66.000

Nome _____ Cognome _____ Via e numero _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____ Tel. (_____) _____

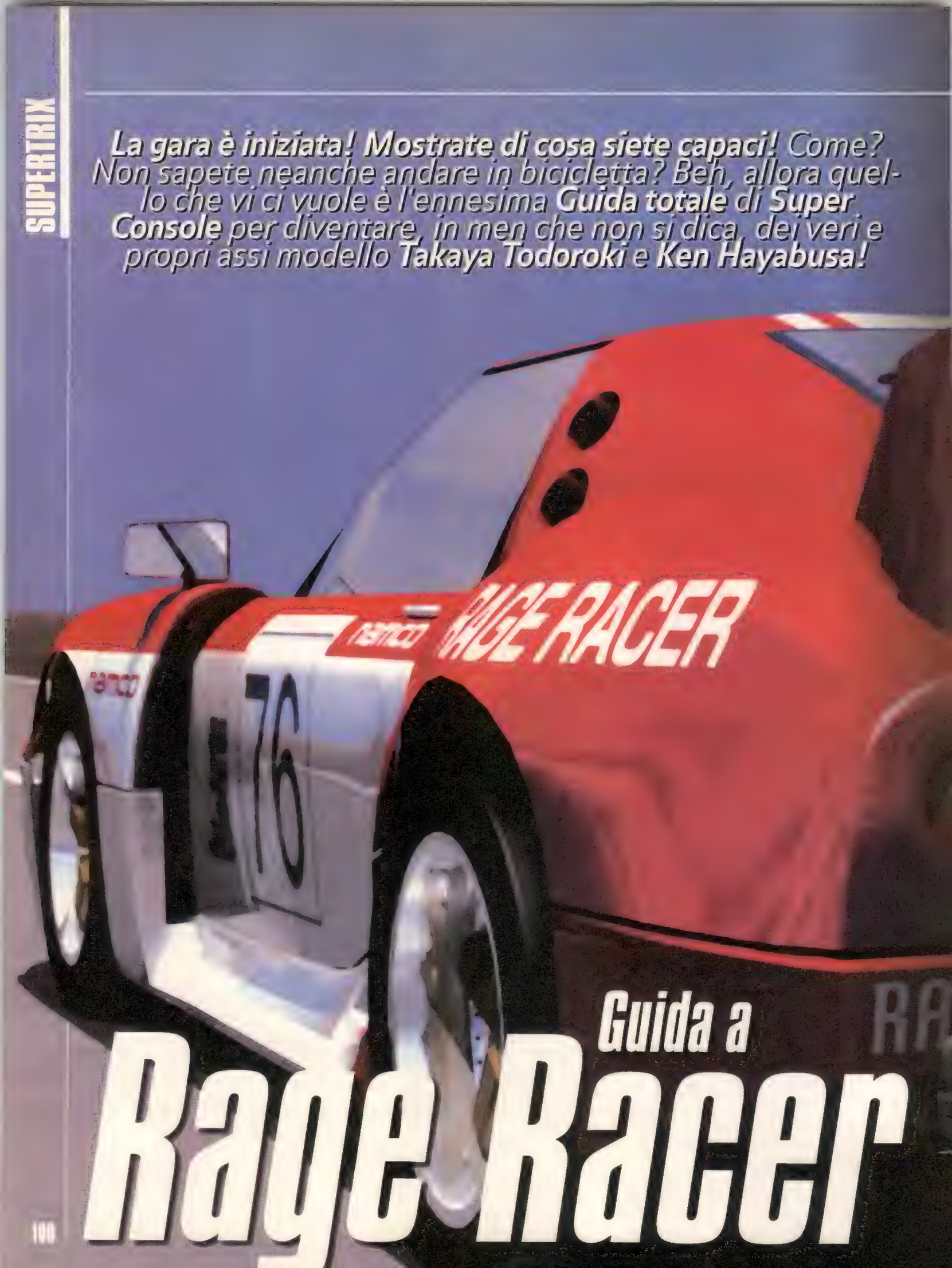
Modalità di pagamento Pagherò l'importo di Lire 52.000 ☐ Con bollettino postale che mi invierete

☐ Con carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Carta Sì numero _____

titolare della carta di c. _____ scadenza della carta di c. _____ firma _____

Spedire in busta chiusa a: SODIP S.p.A. - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 7 - 20092 Cinisello B. (MI)

La gara è iniziata! Mostrate di cosa siete capaci! Come? Non sapete neanche andare in bicicletta? Beh, allora quello che vi ci vuole è l'ennesima **Guida totale** di **Super Console** per diventare, in men che non si dica, dei veri e propri assi modello **Takaya Todoroki** e **Ken Hayabusa!**



Guida a Rage Racer

PENNELLIAMO LE CURVE

Per avere successo in *Rage Racer* bisogna riuscire a percorrere le curve più difficili mantenendo la maggiore velocità possibile e, mentre buona parte di queste potrà essere affrontata in modo relativamente indolore, ogni tracciato presenta una serie di tre o quattro svolte particolarmente insidiose. Per questo motivo abbiamo passato al microscopio le curve più difficili includendo anche una bella spiegazione sul come impostarle in entrambe le direzioni. Ci sono tre modi diversi per affrontare una curva che non può essere percorsa con il gas al massimo e tutti e tre questi metodi devono essere padroneggiati a dovere per poter sperare di proseguire con successo lungo il gioco.

DERAPANDO

La saga di *Ridge Racer* ha sempre avuto un occhio di riguardo per le sbandate rendendole, di fatto, il mezzo più comodo, anche se non molto sicuro, per affrontare le curve più strette.

Per far ciò seguite i seguenti punti.
1. Non appena vi avvicinate alla curva, lasciate l'acceleratore.
2. Iniziate ad impostare la traiettoria...
3. ...e non appena vedete che la macchina comincia ad allargare premete nuovamente l'acceleratore: la macchina comincerà così la sbandata.

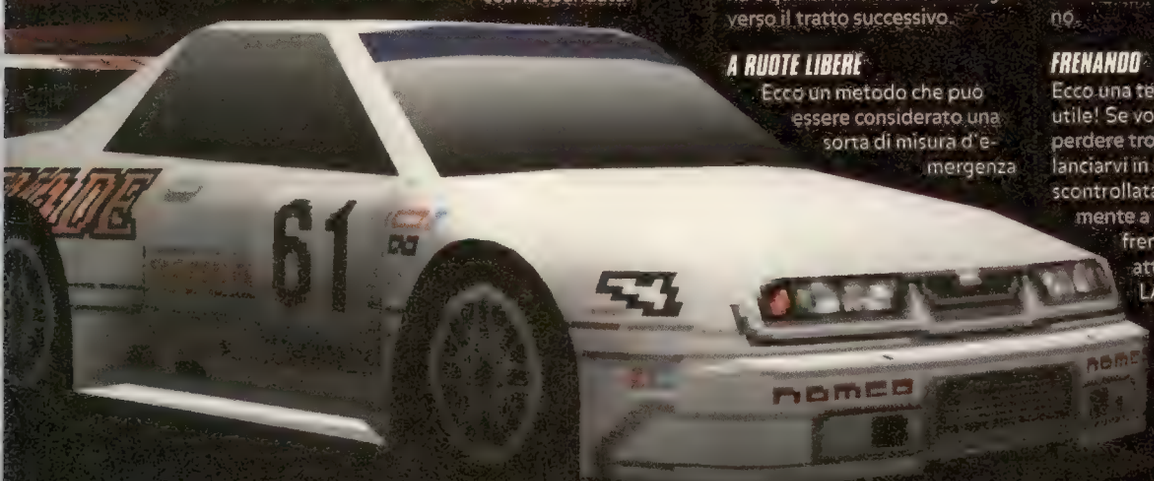
L'intraversamento del vostro bolide sarà visibile sia per l'effetto "ubriaco" che colpirà lo schermo sia perché sentirete le ruote stridere (e non poco).
4. Una volta che avrete sbandato a sufficienza cominciate a controsterzare premendo il pad nella direzione opposta, in modo da raddrizzare la macchina e quindi lanciatevi a tutto gas verso il tratto successivo.

A RUOTE LIBERE

Ecco un metodo che può essere considerato una sorta di misura d'emergenza nonché una tecnica adatta per affrontare le curve più strette. Limitatevi semplicemente a lasciare l'acceleratore proprio quando state per colpire l'angolo, quindi sterzate. Fatto ciò iniziate ad accelerare, ma solo dopo che avrete raddrizzato la macchina altrimenti vi troverete ad eseguire una sbandata in un momento molto poco opportuno.

FRENANDO

Ecco una tecnica discretamente utile! Se volete rallentare senza perdere troppa velocità e senza lanciarvi in qualche sbandata scontrollata limitatevi semplicemente a premere il tasto del freno facendo però ben attenzione A NON LASCIARE L'ACCELERATORE. Questo vi farà rallentare senza perdita di aderenza consentendovi così di affrontare in modo relativamente sicuro qualsiasi tipo di curva.



NONOSTANTE QUESTE IMMAGINI MOSTRINO IL GAME DALL'ESTERNO LA MIGLIORI PRESTAZIONI SI OTTENGONO DALL'INTERNO DELL'ABITACOLO. COSÌ INFATTI AVRETE UNA MIGLIORE VISIONE DELLE CURVE SENZA IL TACHIMETRO CHE VI OCCUPA UNA FETTA ENORME DELLO SCHERMO.

MYTHICAL COAST

MITHICAL COAST

Il più corto dei tre circuiti, oltre che il meno remunerativo, la Mithical Coast non è altro che una sorta di scampagnata. Esiste infatti una sola curva particolarmente complessa che vi costringerà ad impratichirvi con la tecnica della sbandata.

NORMALE

1 Questa è la curva secca a sinistra prima della collina vicino alla cascata. Esistono due modi per superarla senza grosse difficoltà. Il primo consiste nel lasciare l'acceleratore ed impostate la traiettoria con la macchina in fase di decelerazione mentre per il secondo dovrete premete il tasto del freno per un paio di secondi mentre state accelerando. Qualsiasi metodo utilizziate aspettate fino a quando non avrete oltrepassato il saltino prima della curva altrimenti perderete troppo tempo.

2 Questa difficile curva a destra vi si farà incontro quando uscirete dal primo tunnel sulla sommità della collina. La strada è troppo stretta per sbandare e con un altra macchina nelle vicinanze è quasi impossibile riuscire a passare. La tecnica migliore è quella di tenere premuti i tasti del freno e dell'acceleratore, impostare la traiettoria e quindi riaprire il gas una volta sul rettilineo.

3 La curva più difficile di tutto il tracciato e, a meno che voi non siate a 50 km/h, dovrete per forza cimentarvi in una bella sbandata. Per i migliori risultati iniziate a sbandare non appena superata la freccia bianca e rossa che si trova alla vostra sinistra.

COME SICURAMENTE AVRANNO GIÀ NOTATO I LETTORI PIÙ ATTENTI LA PRIMA E L'ULTIMA CURVA SONO UGUALI IN TUTTI I TRACCIATI QUINDI SE NON RIUSCIRETE AD AFFRONTARLE IN MANIERE OTTIMALE BEN DIFFICILMENTE RIUSCIRETE A PROSEGUIRE LUNGO IL GIOCO.

4 Questo quarto punto designa la curva più ampia di tutto il percorso. Per affrontarla allargatevi leggermente verso la parte destra della sede stradale quindi curvate in maniera secca non appena la curva ha inizio ricordandovi, ovviamente, di controsterzare una volta tornati sul rettilineo.

REVERSE

1 Percorrendo il tracciato in senso inverso questa curva non crea grossi problemi. Limitatevi semplicemente a stare sulla vostra sinistra e quindi premete a destra non appena vi si presenta la possibilità di svoltare.

2 Che incubo! Questa curva a sinistra nel *reverse mode* è dannatamente difficile perché nascosta sulla sommità della piccola salita che vi attende una volta fuori dal tunnel. Per questo motivo dovrete iniziare a sbandare prima ancora di vedere la curva! Aspettate quindi fino a quando non sarete fuori dal tunnel e quindi iniziate a derapare dicendo, al contempo, qualche bella preghierina.

3 Questa curva stretta a sinistra si trova in fondo alla collina che conduce al tunnel. Qui è sconsigliato sbandare perché, così facendo, non avrete abbastanza velocità per affrontare la salita. Limitatevi quindi ad usare il freno *in bundle* con l'acceleratore e buona arrampicata!

4 Prendete questa curva nello stesso modo di quando guidate nell'altra direzione. Usate ancora *in bundle* il freno e l'acceleratore e non preoccupatevi tanto di eccessivi rallentamenti: qui non avete colline da affrontare!

PICCOLI TRUCCHI

PER DISABILITARE LO SPECCHIETTO

Per disabilitare lo specchietto retrovisore dallo schermo mentre state giocando non dovrete far altro che mettere il gioco in Pausa, tenere premuto il tasto ▲ e quindi pigiare i tasti **L1** o **R1** per farlo apparire e scomparire.

PER AVERE ACCESSO AILE

MIRROR TRACKS

Per gareggiare al contrario lungo i vari tracciati seguite le seguenti istruzioni. Iniziate selezionando un percorso e quindi premete **Start**. Fatto ciò premete e tenete premuti i tasti **L1**, **R1**, **SELECT** e **START** fino a quando la gara non avrà inizio e vedrete che il percorso si capovolgerà magicamente!

OPZIONI EXTRA

Per creare un logo ancora più sfizioso da appiccare sul vostro bolide selezionate l'opzione *Customize* e quindi *Design*. Da qui andate nella schermata con i loghi dei team e selezionate *Paint*. Premete **X** per avere accesso alla palette di colori. A questo punto tenete premuti i tasti **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **SELECT** e **START** contemporaneamente: sullo schermo faranno la propria comparsa tre box denominati "R", "G" e "B". Questi potranno essere selezionati con il *controller* e quindi modificati in modo da creare nuove sfumature di colori. Per girare il logo tenete premuti i tasti **L1**, **L2**, **R1**, **R2** e **SELECT** quando il cursore è sulla zona di pittura. Una piccola croce apparirà all'interno del disegno più piccolo. A questo punto vi basterà premere i tasti **L1** e **R1** più una direzione e il logo comincerà a muoversi e a ruotare dando vita a una serie di effetti molto interessanti.

PER RUOTARE LE MACCHINE E I TRACCIATI

Sentite il bisogno fisico di analizzare le varie macchine e i tracciati nei più piccoli dettagli? Se la risposta è affermativa allora pigiate i tasti **L1** e **R1**. Potrete così ruotare le piantine dei circuiti e i vari mezzi in entrambe le direzioni con una velocità sempre crescente.

OVERPASS CITY

OVERPASS CITY

Sicuramente il tracciato più lungo e impegnativo dell'intero set. Fortunatamente il premio per una vittoria è molto sugoso quindi lo sforzo vale la candela. La chicane è la parte più impegnativa del circuito indipendentemente dal senso di percorrenza: in questo caso la sbandata sarà un vero e proprio *must*!

NORMALE

1 Curva secca a sinistra prima della collina vicino alla cascata. Esistono due modi per superarla senza grosse difficoltà: lasciare l'acceleratore e impostare la traiettoria con la macchina in fase di decelerazione oppure premere il tasto del freno per un paio di secondi mentre state accelerando. Qualsiasi metodo utilizziate aspettate fino a quando non avrete oltrepassato il saltino prima della curva altrimenti perderete troppo tempo.

2 Una curva discretamente impegnativa a destra alla fine del tunnel che scende dalla collina subito prima della salita. State sul lato destro della strada e iniziate a curvare non appena la macchina comincia ad allargare dirigendovi verso la porzione sinistra del muro. Se la macchina non ha abbastanza aderenza per prendere la curva premete il tasto del freno (non lasciando però l'acceleratore) fino a quando il mezzo sarà nuovamente sotto il vostro controllo.

3 Chicane! Un bell'inghippo che richiede una sbandata articolata in due movimenti. Non appena in prossimità della curva iniziate a derapare a sinistra e, una volta girato l'angolo, invece di controsterzare normalmente spingete la macchina verso l'estremità destra prima di controsterzare a sinistra. E' una manovra molto complessa, ma i risultati sono spettacolari!

IL VERO PROBLEMA GAREGGIANDO LUNGO OVERPASS CITY SONO LE LUNGHE SALITE CHE RALLENTANO IN MANIERA MOSTRUOSA IL NOSTRO BOLIDE FACENDOCI COSÌ PERDERE PREZIOSI SECONDI NONCHÉ EVENTUALI POSIZIONI!

4 La 4 non è una curva difficile. Limitatevi a performare una semplice sbandata non appena vi apprestate a sorpassare la freccia gialla che si trova sulla parte destra dello schermo.

5 La curva più ampia di tutto il percorso. Per affrontarla allargatevi leggermente verso la parte destra della sede stradale quindi curvate in maniera secca non appena la curva ha inizio, ricordandovi di controsterzare una volta tornati sul rettilineo.

REVERSE

1 Percorrendo il tracciato in senso inverso questa curva non crea grossi problemi. Limitatevi a stare sulla sinistra e premete a destra non appena vi si presenta la possibilità di svoltare.

2 Un'altra curva impegnativa nascosta sulla sommità di una collina. Per superarla sbandate a destra appena vedrete le frecce gialle e nere in cima alla salita.

3 Affrontare le chicane nella direzione opposta rende l'intero processo ancora più difficoltoso. Per una buona riuscita iniziate a sbandare non appena vedete il segnale sulla parte destra della strada facendo al contempo attenzione a non intraversare troppo la macchina.

4 Questa curva è molto più facile percorrendo il tracciato in senso inverso. Avvicinatevi al tunnel mantenendo il centro della strada e muovetevi leggermente a destra per poi curvare in modo deciso a sinistra.

5 Prendete questa curva come quando guidate nell'altra direzione. Usate ancora *in bundle* il freno e l'acceleratore e non preoccupatevi tanto di eccessivi rallentamenti.

DIABLE GP

Dopo avere completato le classi 1 - 5 in entrambe le direzioni avrete finalmente accesso al tanto agognato *Diable GP*. Qui vi troverete opposti a soli quattro concorrenti che però si riveleranno dei veri ossi duri. Per aiutarvi in questa nuova impresa faranno la loro comparsa tre nuove macchine che, per quanto costose, si riveleranno un acquisto indispensabile. Ovviamente questi tre gioiellini avranno bisogno di una notevole dose di abilità per poter essere controllate a dovere ma, in fondo, credo proprio che a questo punto avrete accumulato già una buona dose di esperienza!

1. AGE VICTOIRE

Questa è l'unica macchina delle tre che può essere guidata con il cambio automatico. A livello di scocca assomiglia in maniera mostruosa alla BatMobile. Le sue caratteristiche migliori sono la velocità e la maneggevolezza, due qualità che la rendono un vero e proprio gioiellino studiato apposta per il *Diable GP*.

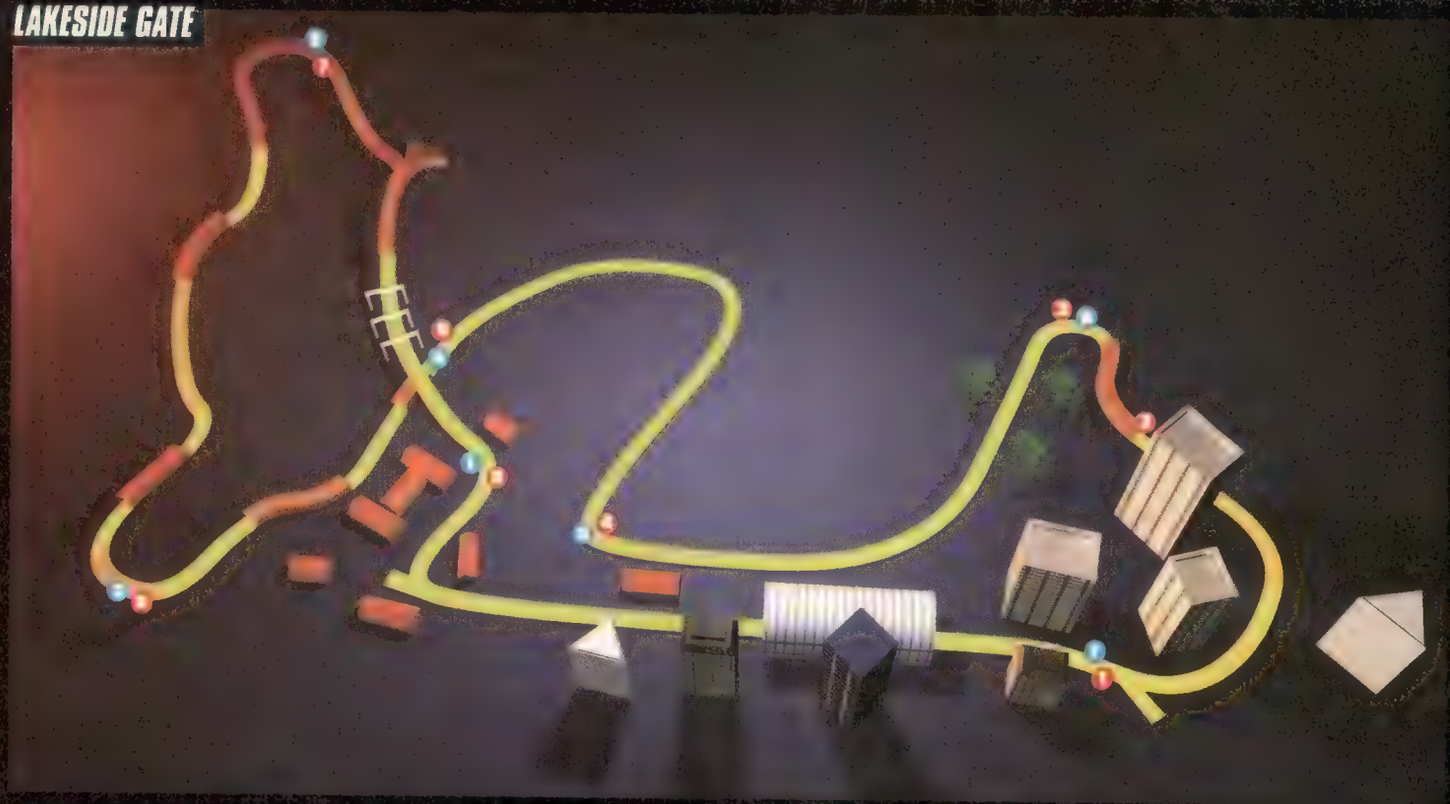
2. LIZARD TEMPEST

Nata da un incrocio tra la macchina dei ZZ Top e quella dei Blues Brothers, la Tempest ha un'accelerazione nettamente superiore rispetto alla Age dalla quale però perde in tutte le altre categorie. E' il mezzo ideale per una gita in campagna o per bruciare qualche galletto ai semafori ma, a meno che non adottiate una guida molto pulita, esente da sbandate, ben difficilmente riuscirete a ottenere risultati degni di nota.

3. ASSOLUTO DRAGONE

Ecco una vera macchina! Questo fantastico prototipo può infatti raggiungere una velocità di ben 370 km/h sull'Extreme Oval ed inoltre risulta dotato di una certa maneggevolezza che gli consente di affrontare le varie curve senza perdere troppa velocità. Figuratevi che è così veloce che in certi frangenti vi sembrerà che la strada stia scrollando all'indietro!

LAKESIDE GATE



LAKESIDE GATE

Un tracciato molto lungo con curve abbastanza impegnative che però non frutta premi in denaro paragonabili a quelli di Overpass City. Nessun saliscendi impegnativo, ma una serie di curvoni davvero poco gradevoli.

NORMALE

1. Curva secca a sinistra prima della collina vicino alla cascata. Lasciate l'acceleratore e impostate la traiettoria con la macchina in fase di decelerazione oppure premete il tasto del freno per un paio di secondi mentre state accelerando. Aspettate comunque fino a quando non avrete oltrepassato il saltino prima della curva altrimenti perderete troppo tempo.
2. Curva lunga media a sinistra che non dovrebbe causarvi problemi. Solo raddrizzate la macchina uescendo dal tunnel altrimenti correte il rischio di stamparvi contro il muro.
3. Altra curva media a sinistra da affrontare con un po' di attenzione. Vi basteranno un paio di partite per padroneggiarla.
4. Una curva molto secca a destra che va affrontata in folle (senza alcun tasto premuto). Lasciate quindi l'acceleratore appena arrivati alla svolta, curvate secchi a destra e quindi date gas non appena la macchina sarà tornata diritta.
5. Per guadagnarvi un "*excellent cornering*" rimanete al centro della strada dopo di che curvate tenendo costantemente premuto il tasto del pad verso sinistra.
6. Una curva secca a destra sulla quale piomberete a circa 200 kpm/h! Sbandate, ma occhio al tempo o finirete dritti contro i cartelloni perdendo più di una misera manciata di secondi!
7. La curva più ampia di tutto il percorso. Allargatevi leggermente verso destra e curvate in maniera secca non appena la curva ha inizio controsterzando una volta tornati sul rettilineo.

REVERSE

1. Percorrendo il tracciato al contrario questa curva non crea problemi. Limitatevi a stare sulla sinistra e premete a destra appena avrete la possibilità di svoltare.
2. Entrare nel tunnel da questa direzione richiede un rapido scarto verso sinistra. Non si tratta di una vera e propria curva, ma il fatto che sia nascosta la rende abbastanza insidiosa.
3. Dovrete essere veri e propri maestri della sbandata per uscire da questa curva tutti di un pezzo! Questa svolta a sinistra infatti è parzialmente nascosta così iniziate a sbandare appena vedrete i muretti ai bordi della strada che cominciano a girare.
4. La curva lunga a destra dopo il ponte del lago può essere percorsa a tutta velocità. Limitatevi a stare sulla destra e curvate secchi a destra non appena scendete dal ponte.
5. Percorrete questa curva in folle esattamente come l'affrontate nell'altra direzione.
6. In senso inverso la lunga curva subito dopo le cascate non presenza alcuna insidia particolare.
7. Mantenetevi sulla destra della strada mentre percorrete la breve salita e quindi entrate nel tunnel. Un volta dentro iniziate immediatamente a curvare altrimenti vi ritroverete con la macchina appiccicata al muro!
8. Prendete questa curva come quando guidate nell'altra direzione. Usate ancora *in bundle* il freno e l'acceleratore e non preoccupatevi tanto di eccessivi rallentamenti.

AGE CARS

Pur non vantando la potenza delle Lizard e delle Assoluto questi mezzi presentano ottime capacità che li rendono i bolidi più equilibrati di tutto il gioco. Grazie alla loro maneggevolezza e tenuta di strada, una volta *upgradate* fino a livello 4 o 5, saranno abbastanza veloci da stracciare anche la più potente delle Lizard. Questo perché i vari percorsi sono stati disegnati sfruttando una Age come modello così vedrete che, nonostante i nuovi bolidiche compariranno man mano, potrete completare le prime cinque classi utilizzando una comunissima Age Abeille.

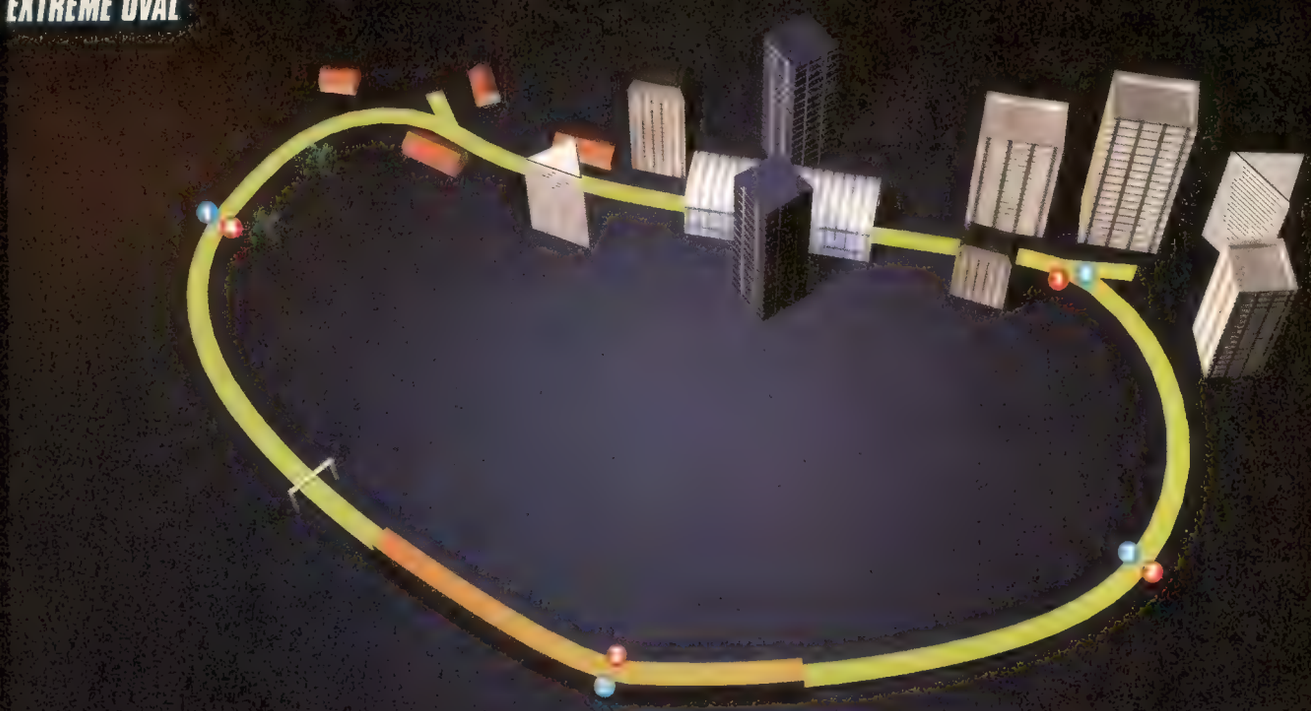
LIZARD CARS

Nonostante l'eccellente accelerazione queste macchine sono dotate di una scarsa tenuta di strada e da poca guidabilità. Il set di macchine a disposizione in questa categoria inoltre è piuttosto lineare e poco vario il che le rende una scelta molto poco felice rispetto alle Age.

ASSOLUTO CARS

Le macchine appartenenti a questa categoria assomigliano più a razzi su quattroruote che non a veri e propri veicoli da strada. Il loro impiego è quindi consigliato esclusivamente lungo l'Extreme Oval dove potrete sfogarvi senza correre il rischio di schiantavi contro un

EXTREME OVAL



EXTREME OVAL

Poche parole di avvertimento su questo tracciato che, per la sua conformazione, presenta caratteristiche che lo rendono diverso dagli altri circuiti. Tanto per cominciare toglietevi dalla testa l'idea di gareggiare con una macchina che non sia un Assoluto poiché questa corsa si basa esclusivamente sulla velocità. Non frenate, non sbandate e non lasciate l'acceleratore, ma cercate sempre di mantenere la miglior traiettoria possibile. Tutte le curve possono essere affrontate alla massima velocità così, con un po' di pratica, dovreste riuscire a percorre l'intero tracciato mantenendo una velocità a dir poco smodata. Oltre a ciò questo percorso è anche particolarmente generoso tanto che nella classe 3 il primo posto sarà premiato con 22.000 dollaroni. Tutto quello che dovrete fare quindi non sarà altro che gareggiare su questo ovalone fino a quando non avrete raccattato i soldi per comprarvi il bolide dei vostri sogni.

OTTIMA COME PISTA PER EVENTUALI PROVE DI TIME ATTACK, L'EXTREME OVAL È ANCHE IL CIRCUITO IDEALE PER METTERE ALLA PROVA LE DOTI DI ACCELERAZIONE E DI VELOCITÀ DEI VARI BOLIDI.

NORMALE

1 Una curva piuttosto lunga verso sinistra che richiederà una serie intermittente di pressioni sul d-pad a sinistra per mantenere la macchina in pista. La tecnica migliore è quella di affrontare la svolta posizionandosi nella metà destra del tracciato facendo però attenzione a non avvicinarsi troppo al muro visto che le macchine avversarie hanno la spiacevole abitudine di zigzagare parecchio.

2 Questa curva a sinistra che si trova nel mezzo del tunnel è la svolta più secca di tutto il tracciato. Si tratta della curva nella quale è più facile andare a sbattere soprattutto nel caso in cui ci sia un'altra macchina lungo la strada. Per sorpassarla state leggermente a destra rispetto alla mezzeria e cercate di impostare la curva eseguendo un movimento unico e continuo.

3 Un'altra curva abbastanza secca a sinistra simile alla prima svolta. Ancora una volta posizionatevi nella metà destra della strada quindi spostatevi progressivamente verso sinistra in modo da mantenere la miglior traiettoria possibile.

4 Posizionatevi nella porzione sinistra della strada (occhio però a non stare troppo vicino ai muri) e quindi eseguite una rapida svolta sempre verso sinistra in modo da superare la curva senza allungare troppo la traiettoria.

REVERSE

1 Questa curva a destra che apre il tracciato non sembrerebbe particolarmente insidiosa ma nell'ovale presenta un inconveniente. I cartelli a frecce bianche e rosse sono infatti posizionati all'interno della svolta il che potrebbe farvi sbagliare il tempo d'ingresso in traiettoria. Per questo motivo ignorate le frecce limitandovi a tenere d'occhi la sede stradale in modo da accorgervi immediatamente di quando inizia la curva.

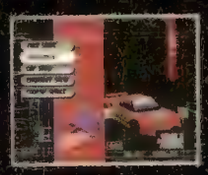
2 e 4 Queste lunghe curve non costituiscono un grosso problema visto che risultano molto più semplici quando vengono percorse in senso inverso.

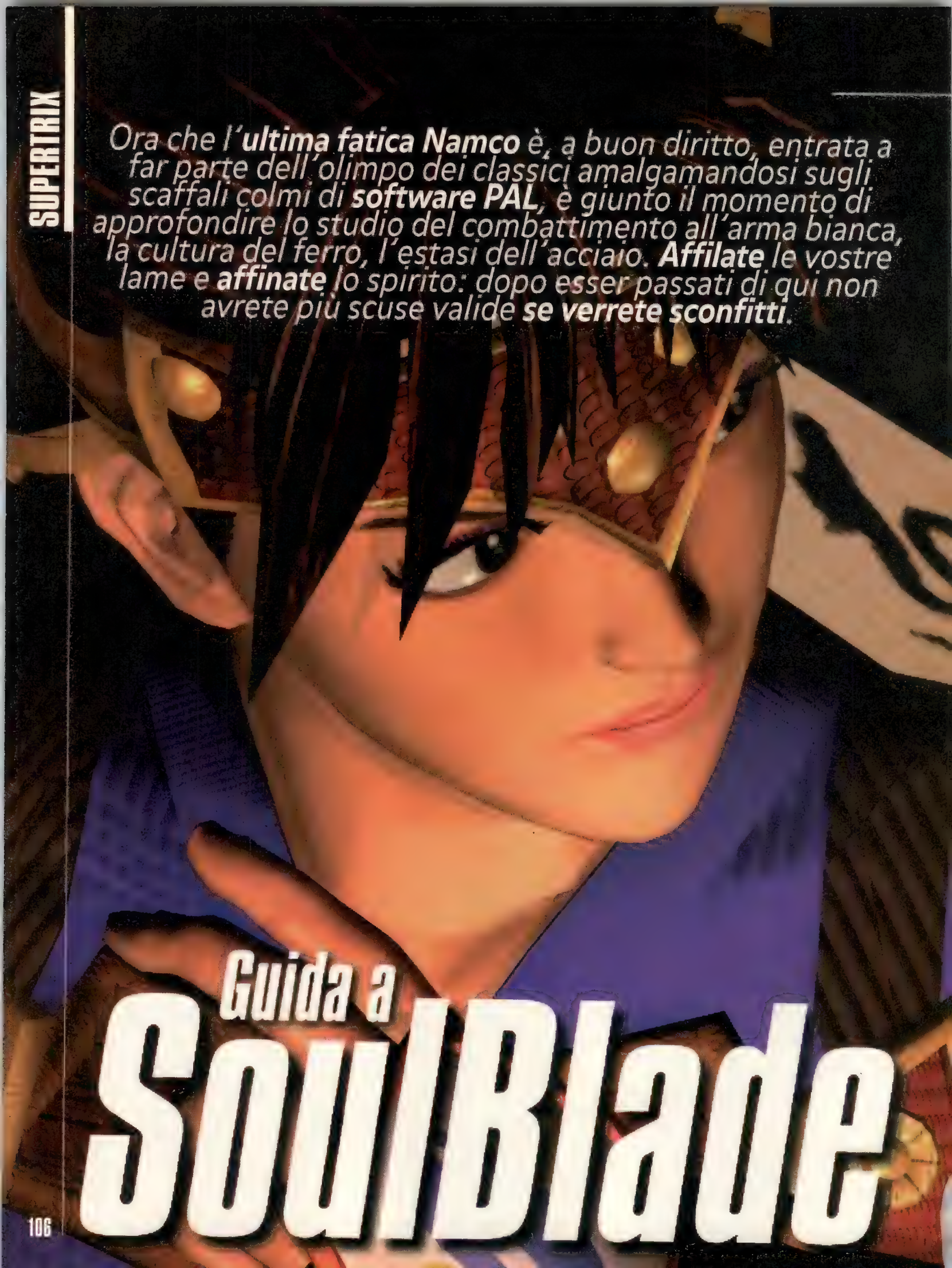
3 La curva del tunnel può essere impostata alla massima velocità in modo relativamente semplice. Tenete circa una macchina di distanza fra voi e la parte destra del muro quindi prendete la curva eseguendo una traiettoria secca e decisa.

SULLA STRADA GENTE!

Prima di scendere in pista ancora un ultimo trucco. Una buona curva può farvi guadagnare molte posizioni, ma esiste anche un modo per evitare che i vostri esimi colleghi riescano ad infilarvi ed è proprio in questi frangenti che lo specchietto retrovisore risulta importante. Per gabbare il vostro rivale aspettate fino a quando non lo vedrete comparire dietro di voi oppure fino a quando non sentirete il fatidico *"They're onto ya"* e quindi muovete la macchina attraverso il percorso in modo da farvi tamponare sul posteriore. Così facendo il vostro bolide perderà velocità a causa dell'impatto, ma il vostro avversario verrà spinto indietro perdendo secondi preziosi. Ovviamente questo tipo di tecnica è remunerativa solo se state difendendo una delle prime tre posizioni altrimenti non farete altro che incrementare il distacco fra voi e i vostri avversari, il che non è certo una buona idea.

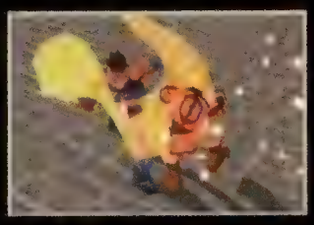
muro. Inizialmente vi converrà guidare queste macchine avvalendovi del cambio automatico così da rendere un po' più rapida la ripresa della corsa dopo un incidente. Una volta presa la mano con il sistema di controllo, sarà d'obbligo passare al manuale per sfruttare al meglio le grandi doti di accelerazione.





*Ora che l'**ultima fatica Namco** è, a buon diritto, entrata a far parte dell'olimpo dei classici amalgamandosi sugli scaffali colmi di **software PAL**, è giunto il momento di approfondire lo studio del combattimento all'arma bianca, la cultura del ferro, l'estasi dell'acciaio. **Affilate** le vostre lame e **affinate** lo spirito: dopo esser passati di qui non avrete più scuse valide **se verrete sconfitti**.*

Guida a SoulBlade



Anche se Namco ha già incluso una lista (più o meno completa) delle mosse di SoulBlade, alcune di esse risultano poco chiare o impraticabili. Ecco quindi una lista dettagliata di tutti gli attacchi, prese e combo disponibili per ciascun personaggio, compresi quelli segreti. La lettera "A" si riferisce a un attacco orizzontale, la "B" a uno verticale, la "K" sta per calcio e la "G" per guardia. Tutte le direzioni presumono che stiate attaccando verso destra, quindi invertitele se rivolti a sinistra.

CERVANTES DE LEON

Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
Black Fire		A
Black Flame		A A
Black Inferno		A A A
Shadow Flare		A A ↓ A
Metal Militia		A A ←
Head Snapper		→ + A
Death Scissors		↘ + A
Infection		↓ + A
Night Crawler		↙ + A
Dark Slash		B
Dark Ambition		B B
Dark Conqueror		B B B
Fearless Wretch		B B ↓ + A
Prelude To Agony		↘ + B
Imperial Fencer		→ + B
Imperial Knight		→ + B B
Speeding Bullet		→ + B B B
Ground Shaker		↓ + B
Sign Of The Cross		← ← + B
Sabertooth Tiger		→ → + B
Calcio Alto		K
Monkey Kick		K ↘ + K
Home Free		K ← + K
Calcio Medio		↘ + K
Lost Horizon		→ + K
Calcio A Spirale		↓ + K
Calcio Circolare		← + K
Leftovers		↙ + K
Darksided Kick		→ → + K
Dark Deception	(rialzandosi)	A
Immortal Act	(rialzandosi)	B
Dark Shooter	(rialzandosi)	K
Dark Slash	(infinito)	A + B
Scarface		→ + A + B
Rush To Judgement		↘ + A + B
Spazzata Orizzontale		↙ + A + K
Demon Slaughterer		→ → + A + B
Unpleasant Desire		→ → + B + K
Dancin' Goblin		→ ↓ ↘ + B
Auto Distruzione		↓ ↙ ← + B
Calcio In Scivolata	(correndo)	K
Chopstick Slam	(presa)	A + G
Marchese De Sade	(presa)	B + G
Elevator Drop	(presa da dietro)	A + G
Judgement Of Death	(con avversario a terra)	↘ + A + B
Heroic Act	(imparabile)	↙ + A + B
Hunter Of Shadows	(edge extender)	A + B + K
		→ ↘ ↓ + A + K

SOULEDGE

Souledge ha le stesse mosse di Cervantes (a parte l'edge extender) più quelle riportate di seguito:

Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
Speeding Blade Slash		→ + B + B ↓ + A
Vile Ankle Breaker		← → + K
Satan's Cross		A + B B
Wild Cross		A + B B B
Bloody Cross		A + B B ↓ + A
Dark Twilight Falls		← + A + B
Vile Slide		← →
Soul Destroyer	(edge extender)	A + B + K
		↓ ↘ → + A + B + K

CAMBI DI COSTUME

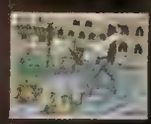
Giusto per donare un po' di varietà, tutti i dieci personaggi possono indossare abiti differenti. Per selezionarli premete questi bottoni nello schermo di selezione dei personaggi:

■:	Primo costume Colore 1
▲:	Primo costume Colore 2
X e ■:	Secondo costume Colore 1
X e ▲:	Secondo costume Colore 2
●:	Terzo costume

ROCK

Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
Slash		A
Double Slash		A A
Cut-to-Pieces		A A A
Brutal Slash		A B
Bear's Hunt		A K
Ax Gripper		→ + A
Ax Swings Down		→ + A A
Tidalwave		→ + A A A
Demolition Strike		→ + A A B
Woodcarver		↘ + A
Power Cut		↓ + A
Discus Thrower		↙ + A
Lumberjack		→ → + A
Tornado		→ → + A B
Smash		B
Rock Reaver		B B
Piston Attack		B B B
Fly Swatter		B A
Elephant Tusk		→ + B
Elephant Trunk		↘ + B
Bury the Stake		↓ + B
Testata		← + B
Battle Ax		→ → + B
Calcio Alto		K
Rock Climber		→ + B
Calcio Medio		↘ + K
Wild Slash		↘ + K A
Spazzata		↓ + K
Spazzata Orizzontale		↙ + K
Buffalo's Charge		→ → + K
Brutal Smash	(rialzandosi)	A
Royal Hunt	(rialzandosi)	B
Stomach Smack	(rialzandosi)	K
Scivolata	(correndo)	K
Great Sky Splitter		↓ + A B
Pouncer		← + A + B
Rock Thrower	(presa)	A + G
The Conqueror	(presa)	B + G
Atomic Drop	(presa da dietro)	A + G
Falling Rock	(presa)	← ↙ ← + B + G
Rock Hammer	(presa - quando il nemico è a terra e Rock ai suoi piedi)	↘ + A + G
Wishbone	(nemico a terra)	↑ + K
Fullmoon Fever	(imparabile)	↓ ↘ → + B + K
Devastator	(edge extender)	A + B + K → ↘ ↓ ↙ ← + A + G
Heart Exploder	(edge extender)	A + B + K → ↘ ↓ ↙ ← + B + G

A sinistra Sophitia si rilassa nel suo costume tradizionale, pienamente consapevole che questa sia la migliore guida a SoulBlade mai pubblicata...



HWANG SUNG KYUNG

Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
Tree Cutter		A
Tree Trimmer		A A
Tree Chopper		A A A
Spiral Flame		A A ↓ + A
Nail Driver		A A B
Glory Strike		→ + A
Thunder Steel		↘ + A
Sidewinder		↘ + A A
Edge Of Hurricane		↘ + A A B
Tightrope		↓ + A
Reverse Flip	(infinito)	← + A
Top Thrower		↙ + A
Razor Sharp		B
Rip and Tear		B B
Heat Wave		B B A
Trip To Death		B B A ↓ + A
Trip To Heaven		B B A B
Bright Stab		→ + B
Quest For Fire		↘ + B
Moonchild		↓ + B
Reverse Flip	(infinito)	← + B
Heaven's Strike		→ → + B
Calcio Alto		K
Power Destroyer		K K
Calcio Rotante		→ + K
Calcio Medio		↘ + K
Calcio Girato		← + K
Boomerang Kick		↙ + K
Reverse Boomerang Kick		↓ + K
Cut Grass		↓ + K B
Rocket Launcher		→ → + K
Moon Crusher		→ → + K K
Earth Crusher		→ → + K K K
High Hoops		← → + K
X-Strike		A + B
Split-U-In-Two		→ → + A + B
Silent Step		↓ ↘ →
Razor Edge	(infinito)	↓ ↘ → + A
Firefly's Tail	(infinito)	↓ ↘ → + A B
Firebird Flap	(infinito)	↓ ↘ → + B
Twin Hopper	(infinito)	↓ ↘ → + K
Razor Edge	(rialzandosi)	A
Firefly's Tail	(rialzandosi)	A B
Firebird Flap	(rialzandosi)	B
Twin Hopper	(rialzandosi)	K
Sliding Kick	(correndo)	K
Jail Breaker	(presa)	A + G
Steel Avalanche	(presa)	B + G
Dark Sided Attack	(presa da dietro)	A + G
Foot Stamp	(nemico a terra)	↘ + K
Atomic Blast	(imparabile)	← + B + K
Chasing Victims	(edge extender)	A + B + K ← ↙ ↓ ↘ → + A + B
Steel Explosion	(edge extender)	A + B + K ← ↙ ↓ ↘ → + B + K

HAN MYONG

Le mosse di Han sono identiche (a parte l'edge extender) a quelle di Hwang e in più a disposizione quelle sottoelencate:

Mossa Speciale	Esecuzione
Falling Stone	↙ + B
Bladed Wall	← → + B
Whirling Sickle Attack	K K K
Whirling Sickle Sweep	K K ↓ + K
Swirling Strike	→ + K A
Swirling Smash	→ + K B
Sweeping Round Kick	← + K ↓ + K
Split-U-In-Four	↓ ↓ + A + B B
Burning Flame Wheel	↗ B + K

MITSURUGI HEISHIRO

Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
Samurai Slash		A
Samurai Slashes		A A
No Escape		A A A
Slice and Dice		A A ↓ + A
Wind Storm		A A B
Samurai Slash	(infinito)	→ + A
Looping Cutter		→ + A ↓ + A
Darkside		→ + A B
Nut Locker		↘ + A
Gentle Wave		↓ + A
Tiger Sweep		← + A
Shin Slicer		↙ + A
Shoulder Cutter		B
V-Cutter		B B
Triangle Cutter		B B A
Sudden Wind		B B A
		↓ + A
Wipe Out		B B A B
Wasp Stinger		→ + B
Shoulder Charge		↘ + B
Shoulder Cutter	(infinito)	↓ + B
Let it roll		← + B
Thunder Strike		→ → + B
Calcio Alto		K
Calcio Medio		→ + K
Calcio Laterale		↘ + K
Charging Lance		← + K
Wood Chopper		← + K B
Coiling Snake		↓ + K
Leg Sweeper		↓ + K B
Division Bell	(rialzandosi)	A
Division Loop	(rialzandosi)	A ↓ + A
Division Slash	(rialzandosi)	A B
Trooper	(rialzandosi)	B
Rocket Kick	(rialzandosi)	K
Steel Slicer		A + B
Phoenix Tail		→ → + A + B
Silent Step		↓ ↘ →
Division Bell	(infinito)	↓ ↘ → + A
Division Loop	(infinito)	↓ ↘ → + A
		↓ + A
Division Slash	(infinito)	↓ ↘ → + A B
Trooper	(infinito)	↓ ↘ → + B
Rocket Kick	(infinito)	↓ ↘ + K
Scivolata	(correndo)	K
Sea of Madness	(presa)	A + G
Hell Striker	(presa)	B + G
Neck Chopper	(presa da dietro)	A + G
Reversal Attack		← + A + G
Final Strike	(nemico a terra)	↘ + B
Hammer of God	(imparabile)	→ ↘ ↓ ↙ ← + B
Ticket to Styx	(edge extender)	A + B + K
		→ ↘ ↓ ↙ ←
		+ A + K
Cross the Styx	(edge extender)	A + B + K
		→ ↘ ↓ ↙ ←
		+ B + K

TECNICHE AVANZATE DI COMBATTIMENTO

Conoscere tutte le mosse di tutti i personaggi è cosa buona e giusta, ma se non imparerete a padroneggiare queste tecniche extra non sarete mai completamente padroni del gioco.

GUARDIA D'IMPATTO

Questa è la tecnica ultima da imparare per diventare veri maestri di *Soul Blade*. La pressione contemporanea di Avanti più il tasto Guardia permette l'esecuzione della guardia d'impatto. Naturalmente richiede un tempismo perfetto, ma i benefici del suo utilizzo sono notevoli. Anzitutto bloccherete l'attacco avversario senza danneggiare l'arma, inoltre lo lascerete stordito per il tempo necessario a lanciare un contrattacco.

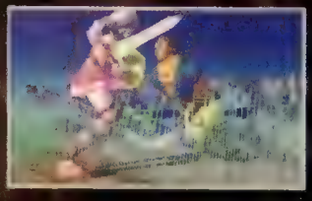
TECNICHE AVANZATE DI COMBATTIMENTO

SCHIVATE

Non sottovalutate le schivate, sono in realtà una delle mosse più utili del gioco. Una rapida doppia pressione sul pad direzionale (sia due volte giù che giù e su) causa lo spostamento laterale in senso orario o antiorario del personaggio. Questo è essenziale per evitare gli attacchi, specie quelli verticali, dell'avversario e portarsi alle sue spalle che sono scoperte e nostri colpi.

LI LONG

Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
Art of Snake		A
Twin Snakes		A A
Thunderstorm		A A A
Frustata		A A ↓ + A
Whiplash Kick		A A K
Whiplash Low Kick		A A ↓ + K
Whiplash Pain		A A ↓ + K B
Victim of Snake		A B
Dragon's Beat		A B K
Rattlesnake Bite		→ + A
Python Squeeze		→ + A A
Boa Bite		→ + A A A
Viper Venom		→ + A A
		↓ + A
Fortress of Hydra		→ + A A K
King Cobra		→ + A A
		↓ + K
Serpent Dance		→ + A A
		↓ + K B
Hydra's Fire		→ + A B
Komodo Dragon		→ + A B K
Tricky Venom		↘ + A
Hot Stuff		↓ + A
Rope Attacher		← + A
Rope Skipper		↙ + A
Double Stab	(inginocchiandosi)	A ↑ + B
Art of Dragon		B
Twin Dragons		B B
Hailstorm		B B B
Sadistic Cross		B A
Drum Beat		B K
Aiming Snake		→ + B
Snake Venom		→ + B B
Sun and Steel		↘ + B
Drum Solo		← + B
Drum Roll		← + B B
Drum Fire		← + B B B
Whipping Fury		↓ + B
Dragon Attack		↙ + B
Air Splitter		↙ + B A
Punisher Whip		→ → + B
Calcio Alto		K
Twin Harpoon		K K
Harpoon Driller		K ↓ + K
Rising Dragon		K ↓ + A
Calcio Girato		→ + K
Calcio Medio		↘ + K
Calcio Rotante Basso		↓ + K
Rising Kick		→ → + K
Monkey Magic	(indietro 2 volte per cancellare)	↓ ↘ → + B
Girarsi		↓ ↙ ←
Dragon's Elbow		↓ ↙ ← + B
Dragon's Knuckle		↓ ↙ ← + B B
Hard Strapper	(rialzandosi)	A
Blood Sucker	(rialzandosi)	B
Somersault Kick	(rialzandosi)	K
Crab's Claw	(correndo)	K
Crazy Windmill		A + B
Dangerous Driver	(presa)	A + G
Hells Throat	(presa)	B + G
Body Crusher	(presa da dietro)	A + G
Reversal Attack		← + A + G
Striking Pose	(nemico a terra)	↘ + K
Circle of Destruction	(imparabile)	↙ + B + K
Fire and Brimstone	(edge extender)	A + B + K
		→ → + A + B



Rock e Sigfried (foto sopra) sono probabilmente i personaggi più lenti di tutto il gioco. Per fortuna la loro potenza è inversamente proporzionale alla velocità e, una volta apprese le mosse giuste, vi basteranno pochi secondi per annientare qualsiasi avversario.

Hwang (sopra) ha un set di mosse simili a quelle di Mitsurugi, ma non scambiatelo per un semplice clone. I suoi attacchi coi calci sono vari e letali e le sue prese sono fra le più spettacolari di Soul Blade.

SUENG MINA

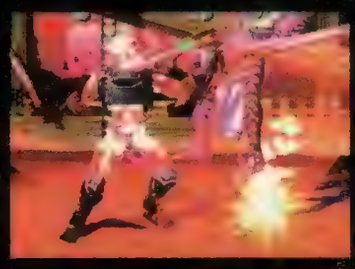
Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
Fly Flapper		A
Triangle Flap		A A
Fly Flapper Kick		A K
Sparrow's Rush		A A A
Rising Sparrow		A A A K
Burning Sparrow		A A A ↓ + K
Lightning Sparrow		A A B
Flashing Sparrow		A A K
Crazy Seesaw		A → + A
Bad Attitude		A → + A A
Dancing Souls		A → + A A K
Sleeping Souls		A → + A A
		↓ + K
Breathtaker		→ + A
Xylophonist		→ + A K
Spinning Sparrow		↘ + A
Weed Waster		↓ + A
Running Free		↙ + A
Garden Plower		B
Sheep Chaser		B B
Meteor Shower		B B B
Triple Wave		B B ↓ + A
Art Of Heaven		B A
Art Of Earth		B ↓ + A
Fire Dance		B K
Spear		→ + B
High Tide		→ + B B
Rip Tide		→ + B A
Low Tide		→ + B ↓ + A
Enchanted Spear		← + B
Skyscraper		← + B
		↓ + A + B
Big Dipper		↘ + B
Keep Away		↓ + B
Calcio Alto		K
Skull Crusher		→ + K
Calcio Medio		↘ + K
Calcio Rotante Basso		↓ + K
Calcio Girato		← + K
Boomerang Kick		↙ + K
High Hoops		← → + K
Rocket Launcher		→ → + K
Moon Crusherf		→ + K K
Earth Crusher		→ → + K K K
Spinning Squirrel	(rialzandosi)	A
Ace High	(rialzandosi)	B
Pan Flipper	(rialzandosi)	K
Scivolata	(correndo)	K
Starlight Explosion		A + B
Orion Express		A + B → + A
Star Destroyer		A + B → + A B
Baton Twirler		A + B A + B
Twister		↑ + A + B
Axle Kick		B + K
Burning Free Wheel		↗ + B + K
Rail Crusher	(presa)	A + G
Seek And Destroy	(presa)	B + G
Shoulder Breaker	(presa da dietro)	A + G
Knee Crusher	(nemico a terra)	↘ + K
Killing Vault	(imparabile)	↗ + A + B
Crystal Cyclone	(edge extender)	A + B + K
		A + B

PERSONAGGI SEGRETI

I personaggi segreti si scelgono portando il cursore fuori dallo schermo nel menu di selezione dei pesonaggi. E' possibile utilizzarli in qualsiasi modalità di gioco eccetto quella Edge Master.

SOUL EDGE

Il guardiano delle spade chiamate Soul Edge sarà disponibile una volta completato il gioco, a qualsiasi livello di difficoltà, con tutti i dieci personaggi originali. Le sue mosse sono le stesse di Cervantes, ma ce ne sono alcune in più, incluso il suo mitico colpo teleportato. In più una volta ottenuto Souledge si ottiene anche una nuova immagine nello schermo del titolo.



SIEGFRIED!

La versione maligna di Siegfried si rende disponibile una volta raccolte tutte le sue armi nell' Edge Master mode. Armato di Soul Edge e vestito di un armatura dal malvagio aspetto, non possiede nessuna mossa nuova, niente più che un nuovo abito.

HAN MYONG

Il padre di Seung Mina è uno dei personaggi più forti e violenti dell'intero gioco: per averlo si devono raccogliere tutte le armi di Seung Mina e Hwang nell'Edge Master Mode, e bisogna aver assistito ad entrambi i finali (normale e alternativo) dei suddetti personaggi. Il suo stile di combattimento è il risultato dell'incrocio di quelli di Hwang e Mitsurugi.

SOPHITIA!

Questo non è altro che un nuovo vestito di Sophitia: è praticamente identico all'originale, ma manca di corpetto e spallucce metallici che ne costituivano l'armatura. Per ottenerlo dovrete raccogliere tutte le sue armi in modalità Edge Master.

SOPHITIA!!

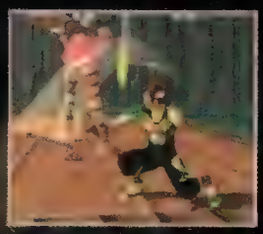
E' il personaggio più complicato e lungo da ottenere: per aggiungere quest'ultimo fighter bisogna completare l'Edge Master Mode con tutti i personaggi raccogliendo un totale di settanta armi. La ricompensa per questa faticata è Sophitia vestita solo di un costume da bagno (non ha nemmeno i sandali!).

TECNICHE AVANZATE DI COMBATTIMENTO

Utilizzando la configurazione libera nello schermo di configurazione del pad si puó semplificare notevolmente il modo di eseguire svariate mosse di vitale importanza: è sufficiente assegnare a un qualunque pulsante una stringa che rappresenta la combinazione di due o più tasti (ad es.: A+B+K, B+G, A+G, schivate, ecc.) ed è possibile riconfigurare completamente il pad.

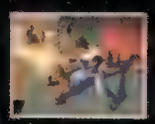
SIEGFRIED SCHTAUFFEN

Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
Slash		A
Double Slash		A A
Spiral Attack		A A B
Eagle's Flap		A ↓ + A
Wheel Turner		→ + A
Middle Slash		↘ + A
Under Slash		↓ + A
Back Spin Slash		← + A
Royal Crash		B
Knight Crasher		B B
Brain Smasher		B B B
Man Slaughter		B B K
Cross Cutter		B ↓ + A
Brainstormer		B K
Drilling Horn		→ + B
Cannonball Lifter		↘ + B
Royal Crasher		↓ + B
Testata		← + B
Doppia Testata		← + B A
Tripla Testata		← + B A B
Overkill		↙ + B
Mortal Slaughter		↙ + B ← + B
Invader		← ← + B
Blackmail		← ← + B B
Calcio Alto		K
Calcio Laterale Alto		→ + K
Calcio Medio		↘ + K
Double Lancers		↘ + K K
Unicorn's Charge		↘ + K K B
Calcio Basso		↓ + K
Brutal Kick		→ → + K
Edge of Blade	(rialzandosi)	A
Spiral Blade	(rialzandosi)	A A
Cannonball Lifter	(rialzandosi)	
	(infinito)	B
Rising Kick	(rialzandosi)	K
Scivolata	(correndo)	K
Calcio Volante	(correndo)	B + K
Calcio Rotante		A + K
Sledgehammer		→ → + A + B
Shoulder Charge		→ + B + K
Brutal Smack	(presa)	A + G
Hurricane Slash	(presa)	B + G
Nightmare Throw	(presa da dietro)	A + G
Flapjack	(presa)	↓ + A + G
Stomping	(nemico a terra)	↘ + K K
		K K
Earth Divide	(imparabile)	↓ ↘ → + B
Command of the Blade	(edge extender)	A + B + K
		→ ↓ ↘ + B + K



TAKI

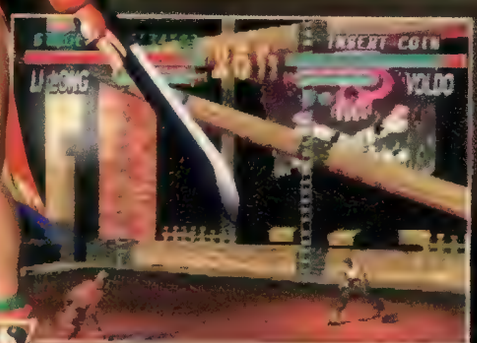
Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
Silent Slash		A
Shadow Slash		A A
Dark Slash		A A A
Shadow Ripper		A A B
Purple Wind		A A ↓ + K
Double Ripper		A B
Silent Wind		A B K
Dark Wind		A K
Tricky Slash		→ + A
Slash and Stab		→ + A B
Terrible Stab		→ + A B B
Lightning Spark		→ + A B B B
Middle Slicer		↘ + A
Low Blow		↓ + A
Reaping Hook		↙ + A
Winding Top		→ → + A
Shoulder Cutter		B
V-Cutter		B B
Lightning Strike		B B B
Flash of the Blade		B B A
Silent Storm		B B A K
Hells Bells		B A
Upper Crisscross		B A K
Middle Crisscross		B A → + K
Low Crisscross		B A ↓ + K
Blood and Bullets		B K
Stargazer		→ + B
Midnight Sun		↘ + B
Shoulder Cutter	(infinito)	↓ + B
Assassin's Strike		→ → + B
Calcio Alto		K
Doppio Calcio Rotante		K K
Shooting Star		K K K
Hunting Shadow		K K ↓ + K
Dark Shooter		K K A
Assassin's Kick		↘ + K
Assassin's Kick Double		↘ + K K
Assassin's Kick Triple		↘ + K K K
Windmill Kick		→ + K
Calcio Rotante Alto		← + K
Great Loop		↓ + K K
Whirlwind		→ → + K
Roll the Bones		↓ ↘ →
Death Spin		↓ ↘ → + B
Moon Orbiter		↓ ↘ → + B K
Calcio Girante		↓ ↘ → + K
Heart Striker	(rialzandosi)	A
Diminisher	(rialzandosi)	B B
Leaping Hook	(rialzandosi)	K
Scivolata	(correndo)	K
Deadly Roulette		A + K
Stalker		→ → + A + B
Back Crusher	(presa)	A + G
Back Stabber	(presa)	B + G
Mad Circus	(presa da dietro)	A + G
Human Trampoline	(presa)	↓ ↙ ← + B + G
Reversal Attack		← + A + G
Body Press	(avversario a terra)	↘ + K
Haley's Comet	(imparabile)	→ ↘ ↓ ↙ ← + B
Wind of Death	(edge extender)	A + B + K
Backflip		↓ ↑ + B + K
		→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗



Gli effetti di luce in Soul Blade sono fra i migliori mai visti in un picchiaduro e alcune mosse sono in grado di generare dei lampi davvero spettacolari!

SOPHITIA ALEXANDRA

Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
First Strike		A
Second Strike		A A
Final Strike		A A A
Silent Shadow		A A ↓ + A
Silent Dancer		A A A K
Silent Screamer		A A B
Angel's Punishment		A A K
Silent Rage		A A ↓ + K
Angel Arrow		→ + A
Angel Hunt		↘ + A
Primal Scream		↓ + A
Maiden Revenge		← + A
Slasher		B
V-Slasher		B B
The Conductor		B B B
Justice of the Peace		B B A
Holy Slash		B B ↓ + A
Holy Comet		B B ↓ + K
Holy Strike		B B A B
Permanent Exile		→ + B
Sunrise Slice	(infinito)	↘ + B
Sunrise Slice		↓ + B
Moon Eclipse		← + B
Calcio Alto		K
Holy Horns		K K
Kaleidescope Kick		K K ↓ + K
Paradise Kick		K K ↓ + K → + K
Hooked On You		→ + K
Calcio Medio		↘ + K
Lion's Tail		↓ + K
Moon Flip	(infinito)	↙ + K
White Flash		↗ + K
Angel's Spiral		↗ + K A
Angel's Dive		↗ + K B
Angel's Flip		↗ + K K
Silent Step		↓ ↘ →
Angel Strike		↓ ↘ → + B
Holy Step		→ ↓ ↘
Iron Butterfly		→ ↓ ↘ + A
Athens Upper		→ ↓ ↘ + B
Goddess Salute	(rialzandosi)	A
Angry Spirit	(rialzandosi)	B
Moonkick	(rialzandosi)	K
Holy Arrow	(inginocchiandosi)	A
Shield of Justice	(inginocchiandosi)	B
Scivolata	(correndo)	K
Sunshine Flip		A + K
Widow Maker	(presa)	A + G
Angel's Heaven	(presa)	B + G
Heaven to Hell	(presa)	B + G ↓ + A + B + K
Backdraft	(presa da dietro)	A + G
Reversal Attack		← + A + G
Nightmare Stab	(avversario a terra)	↘ + B B B B
Guardians of the Law	(imparabile)	← ← ← + A + B
Soul Asylum	(edge extender)	A + B + K ↓ ↘ → + A + G
Asylum of Fire	(edge extender)	A + B + K ↓ ↘ → + B + G



EDGE MASTER MODE

Completare la modalità Edge Master presente in *Soul Blade* è una vera sfida, e collezionare tutte e settanta le armi non è certo un compito facile. Battere tutti i nemici per completare la storia di un personaggio mette a dura prova la vostra abilità di combattenti, anche se molto dipende dall'arma che scegliete per portare a termine l'opera. Se l'arma è pesante il personaggio si muoverà e attaccherà più lentamente; d'altro canto armi più leggere non producono gli stessi danni. Generalmente è meglio utilizzare armi leggere e veloci contro avversari che devono essere colpiti in aria o buttati fuori dal ring visto che consentono rapide combo aeree. Le armi potenti e lente sono ottimali, visto che aumentano il danno prodotto dalle varie proiezioni, per i nemici che possono essere eliminati solo con le prese. Le armi difensive sono utili solo per gli schermi ove è sufficiente sopravvivere fino al termine del round. Ecco quindi la lista di tutte le armi per ogni personaggio.

HWANG

Blue Storm: arma standard.
Nippon Blade: pesante, ma buona per difendersi.
Mountain Breaker: arma veramente veloce, ma poco potente.
Thunderous Fire: brillante in attacco e difesa.
Falchion: potente e buona per difendersi, ma purtroppo piuttosto lenta.
Sword of Dawn: spada poco difensiva che rimpingua l'energia.
Midas Blade: veramente potente in attacco, ma pesante.
Phantom: invisibile finché non attacca, ha un raggio d'azione spaventoso.

ROCK

Battle Ax: arma standard.
Stone Club: incredibilmente potente, ma così pesante da consumare parzialmente energia mentre la si usa.
Crescent Ax: arma veloce e leggera, anche questa consuma energia.
War Hammer: tra tutte le armi di Rock è quella che produce danni maggiori, ma è alquanto pesante.
Twin Ax: potente arma difensiva.
Cross Ax: potente in attacco.
Double Tomahawk: veloce arma difensiva.
Great Ax: potentissima e rifonde energia.

TAKI

Rekkimaru: arma standard.
Iron Fan: veloci, ma davvero poco potenti.
Mekkimaru: potente, ma consuma l'energia del personaggio.
Jutte: perfetto per distruggere le altre armi.
Gaea Sword: buon raggio d'azione e autoriparante, però abbastanza lenta.
Kunai: veloce, ma debole.
Tanto: superbo in difesa e attacco.
Spirit Blade: eccellente in tutti gli attributi.

SOPHITIA

Omega Sword: arma standard.
Gaea Sword: autoriparante.
Sword Breaker: danneggia pesantemente le armi avversarie.
Fire Blade: potente, ma consuma l'energia del personaggio.
Blue Cristal Rod: non produce troppi danni, ma rinvigorisce l'energia del personaggio.
Rapier: una volta e mezzo più lunga della spada Omega.
Apollo Sword: molto potente in attacco e cura il personaggio.
Valkykyrie: veloce, dannosa e autoriparante.

MITSURUGI

Korefuji: arma standard.
Onimaru: pesante, lenta e dannosa .
Iron Slasher: perfetta per distruggere le altre armi.
Kojiro's Sword: una volta e mezzo più lunga di Korefuji.
Water Moon: spada difensiva che cura il personaggio.
Two Handed Sword: molto potente e non troppo lenta.
Murasame: Rende praticamente inutile qualsisi tentativo di difesa da parte degli avversari.

SIEGFRIED

Faust: arma standard.
Grimblade: potente, ma consuma l'energia del personaggio.
Atlas Sword: pesante arma difensiva che cura il personaggio.
Flamberge: veloce e potente.
7 Branch Blade: deboluccia, ma autoriparante.
Hard Steel Blade: tremendamente potente, ma lenta.
Claymore: incredibilmente veloce.
Soul Edge: pericolosamente forte.

SEUNG MINA

Zanbatoh: arma standard.
Tiger Fang: incredibilmente potente, ma allo stesso tempo così pesante da consumare energia mentre la si usa.
Long Handled Sword: veloce, ma debole.
Nagamaki: abbastanza veloce e dannoso.
Halbard: buona potenza, cura il personaggio, ma è abbastanza lenta.
Morning Star: veramente forte in difesa.
Sickled Spear: velocissima.
Spiked Mace: potente e autoriparante.

LI LONG

Falcon: arma standard.
Snake Wind: causa danno anche quando l'avversario para.
Titan: buona arma difensiva.
Phoenix: eccellente in velocità e difesa.
Steel Dragon: dannosa e non troppo pesante.
White Tiger: potente, ma lenta.
Asura: potente in attacco e difesa, nonché veloce.
Twin Thunder: molto veloce e potente.

VOLDO

Katar: arma standard.
Full Moon: molto forte in difesa.
Iron Claw: molto veloce, ma piuttostodebole.
Guillotine: lenta, ma molto dannosa.
Poison Arrow: lenta ma, avvelena l'avversario.
Buffalo Horm: arma potente che cura il personaggio.

Pata: molto forte in difesa.
Soul Edge: il doppio più lunga dei Katar, la più cattiva che ci sia.

CERVANTES

Souledge: l'arma suprema.
Main Gauche: veloce, ma poco dannosa.
Defender: come suggerisce il nome stesso, difensiva.
Jirotoh: perfetta per distruggere le altre armi.
Katana: causa danno anche quando l'avversario para.
3 Bladed Edge: altissimi valori d'attacco.
Serpent's Tongue: non solo potente, ma anche velocissima.

VOLDO

Mossa Speciale	Posizione	Esecuzione
Shears		A
Shears Clap		A A
Mutilator		A A B
Life Stealer		A B
Dark Shredder		A B A
Black Masquerade		A ↓ + B
Plower		A K
Cutting Fire		→ + A
Blind Blade		↘ + A
Orbiting Moon		← + A
Blind Spin		← + A A
Meat Stabber		↓ + A
Meat Driller		↓ + A A
Rat Chase		↓ + A A A
Rat Chase and Kick		↓ + A A A K
Meat Driller and Kick		↓ + A K
Shooting Blade		B
Killer		B B
Witch Hunt		→ + B
Stomach Slicer		↘ + B
Total Eclipse		← + B
Power Slave		↓ + B B
Demon Elbow		→ → + B
Calcio Alto		K
Hungry Spider		→ + K
Donkey Kick		↘ + K
Close to the Edge		↓ + K
Lift Up Kick		↙ + K
Scorpion Bite	(rialzandosi)	A
TNT	(rialzandosi)	B
Flying Saucer	(rialzandosi)	K
Praying Mantis		A + B
Bloody Clap		← + A + B
Evil Bow		↓ + A + B
Leg Trap		→ → + A + B
Kaleidescope of Pain		→ → + A + B K
Monkey Flip		→ → + A + B + G
Psycho Spin		→ → + A + B + G K
Deadly Rose		A + K
Lunar Dive	(inginocchiandosi)	A + B
Humming Torpedo	(correndo)	A
Scivolata	(correndo)	K
Spinner	(presa)	A + G
Creeping Death	(presa)	B + G
Spider's Bite	(presa da dietro)	A + G
Meat Grinder		↓ ↘ → + B + G
Grave Digger	(avversario a terra)	↘ + A A A
Turn Around		↓ ↙ ←
Wheel of Agony	(girandosi)	A + G
Wheel of Fire	(girandosi)	A + G ↑ + B
Puppet Master	(girandosi)	↓ + A
Blood Follows Blood	(imparabile)	↓ ↘ → + A
House of Pain	(edge extender)	A + B + K
		↑ ↓ + A + B

L'ARMA FINALE

Potreste sentirvi ingannati scoprendo che il vostro personaggio non ha trovato tutte le armi una volta terminata la modalità Edge Master. Per completare la vostra armeria tornate indietro di uno spazio (solitamente al Colosseo) e battete gli avversari. Se perdete l'arma si sposta in uno spazio adiacente in una qualunque direzione e il personaggio sulla mappa si inginocchia o s'arrabbia. Se l'arma non era nello schermo affrontato, il personaggio non si scompone.

Nel caso non vinceste a colpo sicuro nell'arena del Colosseo comincerebbe quindi una caccia al tesoro su tutto il territorio della mappa.

Per fortuna non tutto è perduto dato che esiste un trucco per aggirare il problema. Una volta battuti Cervantes e Souledge alla fine dell'Edge Master Mode, portate il personaggio in una locazione che abbia un solo collegamento con le altre presenti sulla mappa (il primo schermo è un ottimo esempio), salvate e tornate al menu principale.

Ricominciate l'Edge Master Mode e spostate il personaggio nell'unica locazione adiacente possibile. Battete l'avversario e una volta recuperata l'ultima arma salvate. Nel caso doveste perdere tornate al menu principale senza salvare (altrimenti l'arma si sposta) e ricominciate l'Edge Master Mode dall'ultimo salvataggio effettuato.

FINALI SEGRETI

Ognuno dei dieci personaggi originali di *Soul Blade* possiede un finale alternativo al quale si può accedere, durante il finale stesso, mediante la pressione di uno o più tasti nel momento in cui le bande nere, presenti sui bordi inferiore e superiore dello schermo, scompaiono. Se il tasto è corretto le bande nere ricompaiono immediatamente.

Hwang: premere A

Rock: premere B

Taki: premere G

Sophitia: premere a destra sul pad direzionale.

Mitsurugi: quando sfidate Tanegashima premete destra e sinistra per evitare le pallottole sparate dal suo fucile, in su per avvicinarvi correndo mentre questo ricarica ed A o B per metterlo a tacere.

Siegfrid: premere B

Seung Mina: premere giù e poi su come se steste schivando un attacco (cosa che peraltro state facendo...)

Li Long: se desiderate che sopravviva piazzate le vostra dita su A e B e smanettare "alla *Track & Field*" affinché si alzi in piedi

Voldo: la tecnica è la medesima da utilizzare con Li Long, ma questa volta si smanetta velocemente con su e giù della croce direzionale

Cervantes: premere B.

PUBBLICITÀ

NINTENDO 64

Solo da GIG
2 anni di garanzia

GIG ELECTRONICS

93.7 mega hertz di velocità **64** bit

LA CONSOLLE PIÙ POTENTE

ICARO CREDEVA DI ESSERE UN UCCELLO
INVECE ERA SOLO UN PIRLA!

WRECKIN CREW

DRIVE DANGEROUSLY

MANUALE · VERSIONE IN ITALIANO · GIOCO

Distribuzione Divertimento Elettronico VERTE italia

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

C.D.VERTE ITALIA S.p.A.

Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA)
Tel. (0331) 226.910 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

PlayStation PAL

"PlayStation" e "PlayStation" sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.

TELSTAR